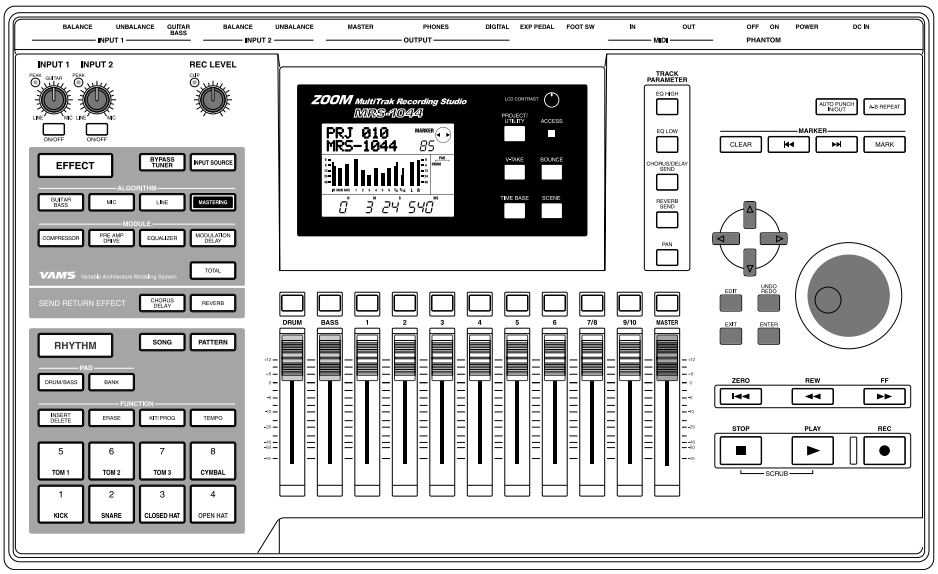
MRS-1044

ZOOM MultiTrak Recording Studio



Manual de Instrucciones

PRECAUCIONES DE USO Y SEGURIDAD

USO Y PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

En este manual, se usan símbolos para realzar las advertencias y precauciones para que Ud. las lea y evitar accidentes. El significado de dichos símbolos es el siguiente:

> Advertencia: Este símbolo indica explicaciones sobre aspectos sumamente peligrosos. Si los usuarios ignoran dicho símbolo y manipulan el aparato de manera equivocada, esto puede ser la causa de lesiones graves o muerte.
>
> Precaución: Este símbolo indica explicaciones sobre aspectos peligrosos. Si los usuarios ignoran este símbolo y manipulan el aparato de manera equivocada, esto puede ser la causa de lesiones corporales o al equipo.

Observe los consejos y precauciones de seguridad siguientes para asegurar un uso libre de lesiones del MRS-1044.

•Alimentación

Advertencia

El MRS-1044 es alimentado por el adaptador AD-0006 de CA que se suministra. La utilización de un adaptador diferente puede provocar mal funcionamiento o daños.

Consulte a su distribuidor ZOOM local cuando desee utilizar el MRS-1044 en un área con diferente tensión de línea para adquirir el adaptador de CA adecuado.

• Medio ambiente

Precaución

Evite utilizar el MRS-1044 en medios en los que esté expuesto a:

- Temperaturas extremas
- Alta humedad
- Polvo o arena excesivos
- Vibraciones excesivas o golpes

• Manipulación

Precaución

El MRS-1044 es un instrumento de precisión. No ejerza demasiada fuerza sobre las teclas ni otros controles. Asimismo, tenga cuidado de no dejar caer la unidad ni someterla a presión ni golpes.

• Modificaciones

Precaución

No abra nunca el MRS-1044 ni intente hacer modificación alguna al producto, pues puede que lo dañe.

• Conexión de cables y tomas de entrada y salida

Precaución

Apague siempre el MRS-1044 y todos los demás equipos antes de conectar o desconectar cables. Asegúrese también de que desconecta todos los cables y el adaptador de CA antes de cambiar de lugar el MRS-1044.

Precauciones de uso

Por consideraciones de seguridad, el MRS-1044 se ha diseñado para proporcionar la protección máxima contra la emisión de radiaciones electromagnéticas desde dentro del aparato, y contra interferencias externas. No obstante, equipos que son muy susceptibles a interferencias o que emitan ondas electromagnéticas potentes no deberá colocarse cerca del MRS-1044, pues la posibilidad de interferencia no puede descartarse enteramente.

Cualquiera que sea el tipo del dispositivo de control digital, MRS-1044 incluido, daño electromagnético puede causar malfuncionamiento y puede corromper o destruir los datos. Como es un peligro latente, deberá tenerse mucho cuidado de minimizar el riesgo de daño.

• Interferencia eléctrica

El MRS-1044 utiliza circuitos digitales que pueden causar interferencias y ruido si se deja demasiado cerca de otros equipos eléctricos como televisores y radios. Si esto ocurre, aleje el MRS-1044 del equipo afectado. Asimismo, cuando lámparas o aparatos fluorescentes con motores incorporados están muy próximos al MRS-1044, puede que éste no funcione adecuadamente.

• Limpieza

Utilice un paño suave y seco para limpiar el MRS-1044. Si es necesario también puede utilizarse un paño ligeramente humedecido. No utilice limpiadores abrasivos, ni parafinas ni disolventes (como diluyente de pintura o alcohol), pues pueden deslustrar el acabado o dañar la superficie.

Guarde este manual en un lugar conveniente para futura referencia.

Contenido

PRECAUCIONES DE USO Y SEGURIDAD 2
- USO Y PRECAUCIONES DE SEGURIDAD 2
- Precauciones de uso 2

Introducción 5
- Descripción general 5
- Introducción al MRS-1044 6
  - Sección del Grabador 6
  - Sección de Ritmo 7
  - Sección del Mezclador 7
  - Sección de efectos 7

Las partes del MRS-1044 y lo que hacen 8
- Panel frontal 8
  - Sección de entrada 8
  - Sección de efectos 9
  - Sección de Ritmo 9
  - Sección de la pantalla 10
  - Sección de los Deslizadores 10
  - Sección TRACK PARAMETER 11
  - Sección de Control 11
  - Sección de Transporte 12
- Panel posterior 12
- Panel lateral 13

Conexiones 14

Escuchar las canciones de demostración 15
- Activar el equipo 15
- Seleccione una canción de demostración 15
- Reproducir la canción de demostración 15
- Desactivar el equipo 16

Presentación 17
- Paso 1: Preparaciones antes de grabar 17
  - 1-1: Cargar un proyecto 17
  - 1-2: Reproducir el acompañamiento de la sección de percusión 18
  - 1-3: Guardar el proyecto 19
- Paso 2: Grabar la primera pista 20
  - 2-1: Ajuste la sensibilidad de la entrada y el nivel de grabación 20
  - 2-2: Ajuste el efecto de inserción 21
  - 2-3: Seleccione una pista y grabe 21
- Paso 3: Overdubbing 23
  - 3-1: Seleccione un patch de efectos de inserción 23
  - 3-2: Seleccione una pista y grabe 23
- Paso 4: Mezcla 24
  - 4-1: Ajustar el volumen, la panoramización y la ecualización 24
  - 4-2: Utilizar los efectos de envío/retorno 26
  - 4-3: Aplica un efecto de inserción a toda la canción 27
  - 4-4: Realizar la mezcla 28

Referencia [Grabador] 29
- Desplazarse a la posición deseada en la canción (función Locate) 29
- Asignar marcas dentro la canción (función Marker) 29
  - Asignar una marca 29
  - Colocarse en una posición de marca 30
  - Eliminar una marca 30
- Localizar una posición deseada (función Scrub/Preview) 31
  - Utilizar las funciones Scrub/Preview 31
  - Cambiar los ajustes de la función Scrub 31
- Reproducir repetidamente (función A-B Repeat) 32
- Volver a grabar sólo un fragmento especificado (función Punch-in/out) 33
  - Utilizar el pinchado de entrada/salida manual 33
  - Utilizar el pinchado de entrada/salida automático 33
- Utilizar V-takes 35
  - Conmutar V-takes 35
  - Editar el nombre de una V-take 36
- Combinar múltiples pistas (función Bounce) 37
  - Ejecutar la grabación de rebote 37
  - Definir los ajustes para la función Bounce 37
- Edición de pistas 38
  - Copiar una zona especificada de información a otra ubicación 38
  - Copiar la información de toda una pista 40
  - Mover una zona especificada de información a otra ubicación 40
  - Borrar una zona 42
  - Borrar la información de toda una pista 43
  - Intercambiar la información de pistas completas 43
- Capturar el contenido grabado de una pista 44
  - Capturar una pista 44
  - Intercambiar la información capturada 45

Referencia [Mezclador] 46
- Acerca del mezclador 46
- Funcionamiento básico del mezclador de entrada 47
  - Asignar señales de entrada a pistas de grabación 47
  - Ajustar la profundidad de los efectos de envío/retorno 48
  - Ajustar la panoramización/balance 48
- Funcionamiento básico del mezclador de pistas 49
  - Ajustar volumen/panoramización/EQ 49
  - Ajustar la profundidad del efecto 50
  - Enlazar los canales impares/pares 50
- Guardar/recuperar ajustes del mezclador (función Scene) 51
  - Guardar una escena 51
  - Recuperar una escena guardada 52
  - Borrar una escena 52
  - Cambiar de escenas automáticamente 52
- Cambiar el tipo de visualización del vúmetro 54

Referencia [Ritmos] 55
Acerca de la sección de ritmos 55
Reproducir patrones de percusión 56
Seleccionar y reproducir un patrón de percusión ... 56
Cambiar el tempo del patrón de percusión 57
Cambiar el programa de grupo de percusión/bajo .. 57
Crear una canción de percusión 58
Entrar información de patrón de percusión 58
Introducir información de acordes 60
Introducir información de tempo 62
Introducir otra información 62
Reproducir una canción de percusión 63
Editar una canción de percusión 64
Copiar una región específica de compases 64
Transponer toda la canción de percusión 65
Borrar la canción de percusión 65
Crear un patrón de percusión original 66
Selecciona la pista que desee grabar 66
Grabar la interpretación del pad en un patrón de percusión 67
Especificar el acorde de un patrón de percusión ... 69
Editar un patrón de percusión 70
Ajustar el balance del volumen del kit de percusión y de la programación de bajo 70
Copiar un patrón de percusión 71
Editar el nombre de un patrón de percusión 71
Eliminar un patrón de percusión 71
Importar patrones de percusión y la canción de percusión desde otro proyecto ... 72
Editar diferentes ajustes de la sección de percusión 72
Procedimiento básico 72
Cambiar la longitud de la cuenta previa (COUNT) ... 73
Cambiar el volumen del metrónomo (CLICK) 73
Ajustar la sensibilidad de los pads (PAD SENS) 73
Comprobar la cantidad restante de memoria (MEMORY) 73

Referencia [Efectos] 74
Acerca de los efectos 74
Efecto de inserción 74
Efectos de envío/retorno 74
Utilizar el efecto de inserción 75
Acerca de los patches del efecto de inserción 75
Cambiar la ubicación de inserción del efecto de inserción 76
Aplicar el efecto de inserción sólo a la señal de monitorización 76
Seleccionar el patch para los efectos de inserción 77
Editar el patch de efectos de inserción 78
Guardar un patch de efectos de inserción 80
Editar el nombre de un patch de efectos de inserción 81
Utilizar los efectos de envío/ retorno 81
Acerca de los patches de efectos de envío/retorno .. 81
Seleccionar un patch de efectos de envío/retorno 81
Editar un patch de efectos de envío/ retorno 82
Almacenar un patch de efectos de envío/retorno 83
Editar el nombre de un patch de efectos de envío/retorno 83
Importar patches de otro proyecto 84

Referencia [Proyecto] 85
Acerca de los proyectos 85
Operaciones del proyecto 85
Procedimiento básico 85
Cargar un proyecto (PROJECT SELECT) 86
Crear un nuevo proyecto (PROJECT NEW) 86
Comprobar el tamaño del proyecto / la capacidad disponible en el disco duro (PROJECT SIZE) ... 86
Duplicar un proyecto (PROJECT COPY) 87
Borrar un proyecto (PROJECT ERASE) 87
Editar el nombre del proyecto (PROJECT NAME) 87
Proteger un proyecto (PROJECT PROTECT) 87
Almacenar un proyecto (PROJECT STORE) 88

Referencia [MIDI] 89
Acerca de MIDI 89
Lo que puede hacer utilizando MIDI 89
Acerca de los conectores MIDI 89
Definir ajustes MIDI 90
Procedimiento básico 90
Ajustar el canal MIDI de percusión/ bajo (DRUM CH / BASS CH) 90
Especificar la transmisión de los mensajes del reloj (CLOCK) 90
Especificar la transmisión de los mensajes del puntero de posición de la canción (SPP) 91
Especificar la transmisión de los mensajes Inicio/Parar/Continuar (COMMAND) 91

Referencia [Otros] 92
Cambiar las funciones de la pedalera 92
Utilizar el afinador 92
Evitar la copia digital de su cinta master 93

Apéndices 95
Especificaciones del MRS-1044 95
Solucionar problemas 96
Problemas durante la reproducción 96
Problemas durante la grabación 96
Problemas con los efectos 96
Problemas con la sección de ritmo 97
Problemas con MIDI 97
Otros problemas 97
Lista de parámetros/tipo de efectos 98
Efecto de inserción 98
Efecto envío / retorno 105
Lista de patches de efectos 106
Lista de patrones 109
Lista del kit de percusión / programa de bajo ... 113
Tabla de correspondencias de instrumento Pad/Nota# 114
Implementación MIDI 116
Diagrama de implementación MIDI 117
Índice 118

• MIDI es una marca comercial registrada de AMEI.

Introducción

Descripción general

Gracias por adquirir el ***estudio de grabación multipista ZOOM MRS-1044*** (al que a partir de ahora nos referiremos como "***el MRS-1044***"). El MRS-1044 es una estación de trabajo digital de audio con funciones como las descritas a continuación.

■ Aúna todas las funciones necesarias para la producción musical

Todas las funciones que necesita para la producción musical - grabador en disco duro, equipo de percusión/bajo, mezclado, efectos y mucho más - las encontrará en el MRS-1044. Desde la creación de pistas de ritmos hasta procesos de grabación multipista y mezcla, con el MRS-1044 lo podrá llevar a cabo sin problemas.

■ Grabador de 10 pistas x 10 tomas

La sección del grabador cuenta con seis pistas monoaurales y dos pistas estéreo, para un total de 10 pistas. Puede grabar simultáneamente HASTA dos pistas y reproducir de forma simultánea hasta 10 pistas. Cada pista tiene hasta 10 pistas virtuales (V-take). Para las partes importantes como voces o solos de guitarra, puede cambiar de pistas virtuales a grabar múltiples tomas. Cuenta también con una amplia gama de funciones de edición, con lo que puede copiar o mover datos de audio.

■ La función de rebote permite grabación ping-pong de hasta 10 pistas simultáneamente

La función de rebote facilita la combinación de pistas múltiples en una o dos pistas con unas pocas pulsaciones. Incluso cuando no tenga pistas libres, puede reproducir hasta 10 pistas de forma simultánea y combinarlas en dos pistas.

■ La sección de Ritmo se puede utilizar como ritmo guía o acompañamiento

La sección de ritmos cuenta con 255 tipos de patrones de acompañamiento que usan el generador interno de sonidos de percusión + bajos. De esta forma se puede sincronizar con el grabador o utilizarlo como ritmo guía independiente. También puede programar la reproducción de acordes o patrones para crear el acompañamiento de ritmo para una canción sin usar ninguna de las pistas de audio.

■ Sección del mezclador con muchas funciones

El mezclador interno digital cuenta con trece canales: 2 grupos de percusión, 1 bajo, y 10 pistas. El nivel, la panoramización y los ajustes de EQ de cada canal se pueden guardar como una "escena." Una escena guardada se puede recuperar manualmente cuando lo desee, o activarla automáticamente en un punto determinado de una canción.

■ Efectos versátiles

Como efectos internos, el MRS-1044 proporciona un "efecto de inserción" que se puede insertar en una ruta de señal específica y de un "efecto de envío/retorno " que se utiliza a través del envío/retorno del mezclador. Los efectos pueden usarse en una amplia variedad de formas, desde la modificación del tono al grabar una pista, hasta el procesamiento espacial o masterización durante la mezcla.

■ Excelentes posibilidades de ampliación

Está prevista la comercialización de unas tarjetas USB y SCSI opcionales, con las que se podrán transferir los datos entre el MRS-1044 y un ordenador PC o una fuente de almacenamiento externa. De esa forma se facilitará la copia de seguridad / recuperación de datos, para gestionar los datos de audio y ritmos así como para actualizar el sistema.

Para aprovechar plenamente las ventajas y versatilidad del MRS-1044 y para garantizar un funcionamiento satisfactorio y libre de problemas, es aconsejable que lea este manual detenidamente. Guarde este manual en lugar seguro junto con la tarjeta de garantía.

Introducción al MRS-1044

En general, el MRS-1044 está dividido internamente en las siguientes cuatro secciones.

● Sección del Grabador
Graba y reproduce audio.

● Sección de Ritmos
Utiliza el generador de sonidos interno de percusión / bajo para generar ritmos.

● Sección del Mezclador
Mezcla las señales de la sección del grabador y de la sección de ritmo y las entrega desde los jacks de salida estéreo.

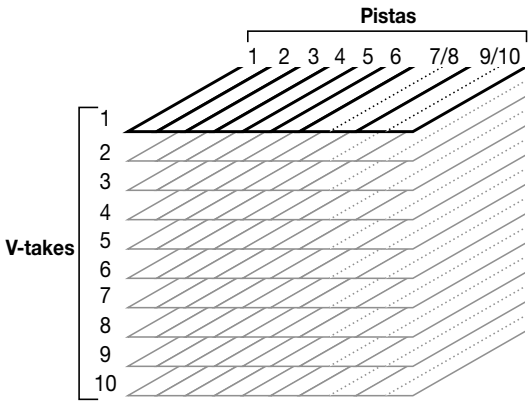
● Sección de efectos
Procesa las señales de entrada o las señales de la sección del mezclador. El MRS-1044 le permite usar dos efectos: un efecto de inserción y un efecto de envío / retorno.

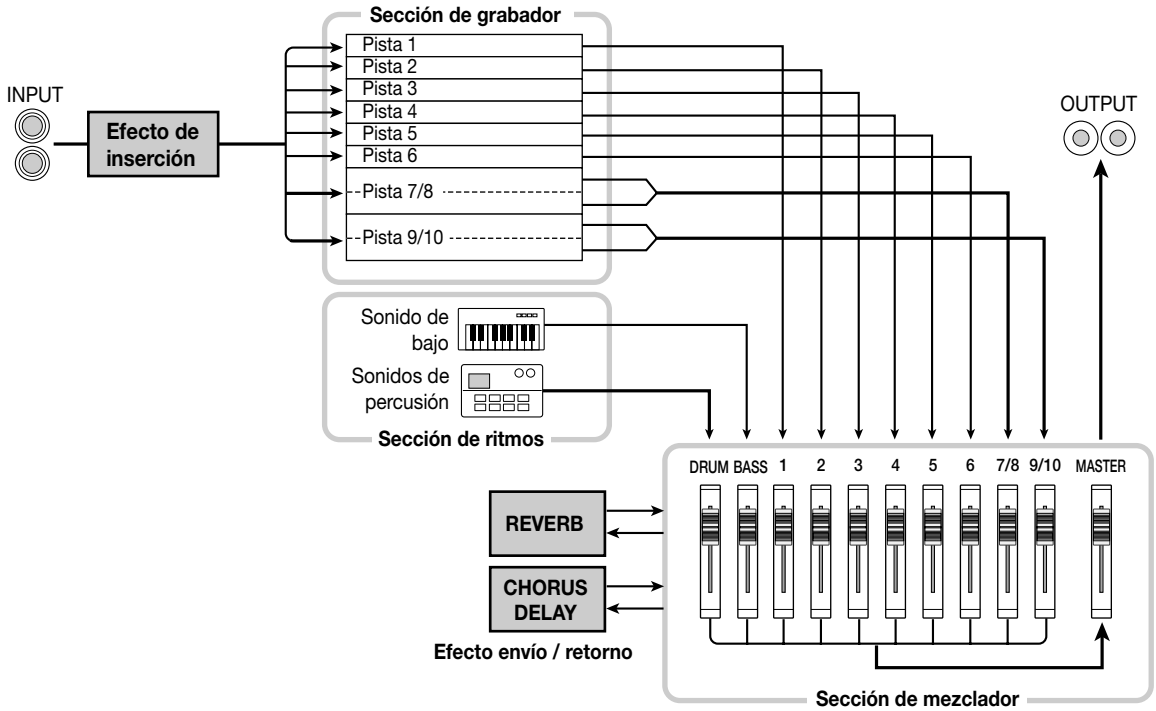
En el siguiente diagrama se aprecia la relación entre el flujo de las señales entre las secciones.

Ahora, veamos cada sección en detalle.

Sección del Grabador

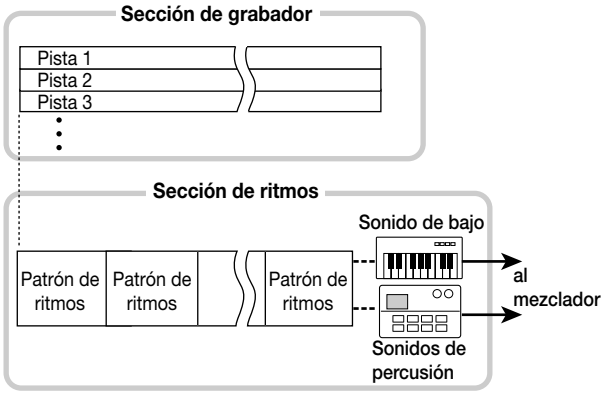
La sección del Grabador del MRS-1044 tiene diez pistas: seis pistas monoaurales (pistas 1 – 6) y dos pistas estéreo (pistas 7/8 y 9/10). Puede reproducir simultáneamente hasta diez pistas y grabar de forma simultánea 2 pistas.
Cada pista 1 – 10 tiene 10 pistas virtuales (a las que nos referiremos como "V-takes "), y para cada pista puede seleccionar una toma para grabar / reproducir (Uso de las V-Takes → p.35). Por ejemplo, puede grabar solos de guitarra en V-takes y luego compararlas para seleccionar la mejor.





Sección de Ritmo

La sección de ritmo del MRS-1044 tiene 255 patrones de acompañamiento (con una longitud de varios compases) que usan el generado interno de percusión / bajos. (Son los denominados "patrones de ritmo.") Los patrones de ritmo se pueden tocar de forma independiente, o en sincronía con el grabador.



Sugerencia

También puede crear patrones originales utilizando hasta ocho pads situados en el panel frontal o utilizando MIDI.

Puede arreglar patrones de ritmo en el orden de reproducción que desee y programar acordes y tempo para crear el acompañamiento de ritmo para una canción completa. (Es la denominada "canción de ritmo.") De esta forma podrá construir el acompañamiento de ritmo para una canción utilizando cualquier pista de audio.

Sección del Mezclador

La salida de las pistas 1 – 6, 7/8 y 9/10 del grabador y la salida de sonidos de percusión + bajos están asignadas a los canales 1 – 6 de la sección del mezclador, los canales 7/8, los canales 9/10, el canal DRUM y el canal BASS respectivamente. Para cada canal puede controlar de forma independiente los siguientes parámetros.

- Volumen
- Panoramización
- EQ de 2 bandas
- Enviar nivel al efecto de envío / retorno
- Emudecer activado/desactivado

Sección de efectos

El MRS-1044 cuenta con dos tipos de efectos: un "efecto de inserción" y un efecto de "envío / retorno". Estos dos pueden usarse simultáneamente. Estos dos efectos tienen distintas características, tal como se describe a continuación.

■ Efecto de inserción

Este efecto se usa insertándolo en una ruta de señal específica. Puede seleccionar una de las tres siguientes situaciones en donde insertar el efecto.

(1) Inmediatamente después del jack de entrada (ajuste por defecto)
(2) El canal deseado del mezclador
(3) Inmediatamente delante del deslizador MASTER

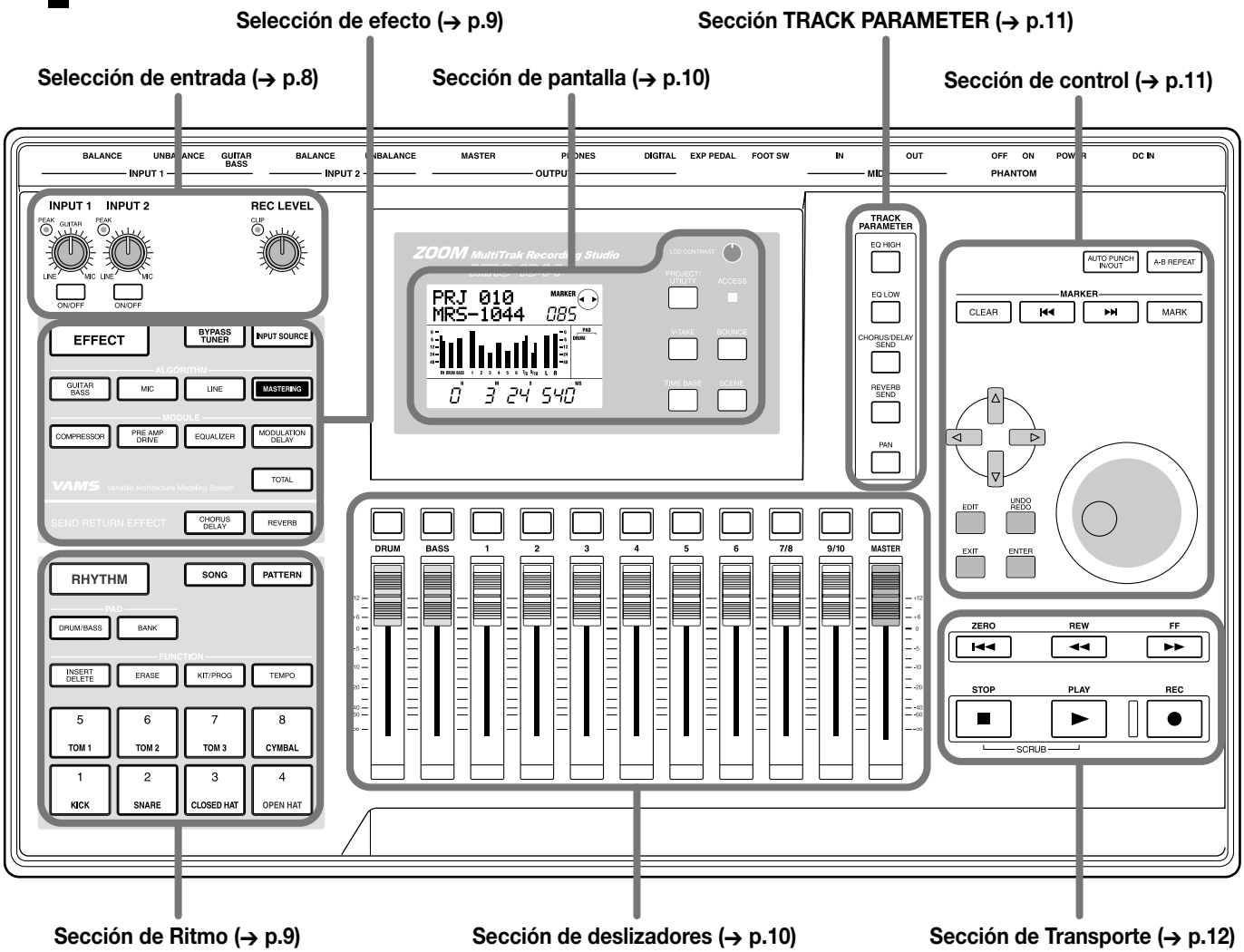
Por defecto, el efecto de inserción se inserta inmediatamente después del jack de entrada (1) tal como se indica en el diagrama de la p.6, lo que permite modificar directamente la señal que se registrará en la pista. Cambiando su posición de (2) ó (3), puede procesar una pista específica o toda la canción durante la mezcla.

■ Efecto envío / retorno

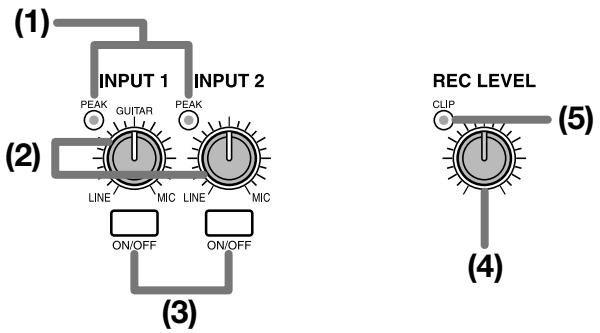
Este efecto está internamente conectado al envío / retorno de la sección del mezclador. Existen dos tipos de efectos, reverberación y chorus/delay, y pueden usarse de forma simultánea.
La profundidad del efecto envío / retorno se ajusta por medio del nivel de envío de cada canal del mezclador. Al subir el nivel de envío se produce una reverberación un efecto más pronunciado de reverberación o chorus/delay en ese canal.

Las partes del MRS-1044 y lo que hacen

Panel frontal



Sección de entrada



(1) Indicadores [PEAK]

Indican si se distorsiona la señal de entrada (fuente) de los jacks [INPUT 1] e [INPUT 2]. Los indicadores se ilumina -6 dB por debajo del nivel en el que el sonido se empieza a distorsionar.

(2) Controles [INPUT 1]/[INPUT 2]

Estos controles ajustan la sensibilidad de la señal de entrada de los jacks [INPUT 1] e [INPUT 2].

(3) Teclas [ON/OFF]

Estas teclas activan / desactivan [INPUT 1] e [INPUT 2]. Activados (on), la tecla se ilumina.

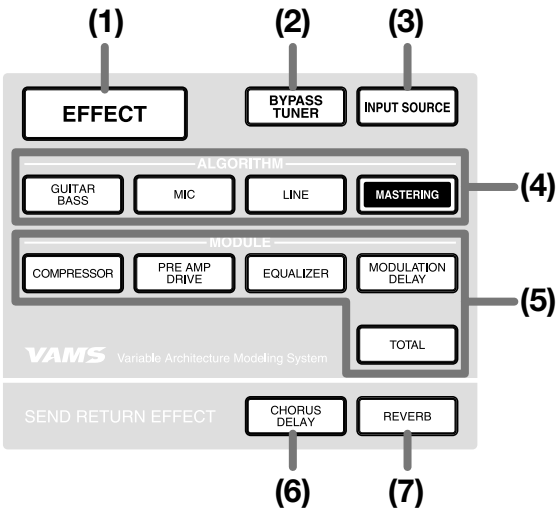
(4) Control [REC LEVEL]

Este control ajusta el volumen de la señal de entrada de los jacks [INPUT 1] e [INPUT 2].

(5) Indicado [CLIP]

Este indicador se ilumina si se corta la señal que pasa por el control [REC LEVEL].

Sección de efectos



(1) Tecla [EFFECT]

Esta tecla permite acceder a una pantalla en la que puede ver o seleccionar el patch (los ajustes de los efectos almacenados) que están seleccionados para el efecto interno.

(2) Tecla [BYPASS/TUNER]

Esta tecla permite seleccionar entre el efecto insertado y la función Tuner. La tecla se ilumina cuando el efecto insertado se desvía. La tecla parpadea al usar la función Tuner.

(3) Tecla [INPUT SOURCE]

Esta tecla se usa conjuntamente con la tecla [ON/OFF] o con las teclas de estado para seleccionar la posición en que se va a insertar el efecto.

(4) Teclas ALGORITHM

Use estas cuatro teclas para seleccionar el algoritmo de inserción de efectos (la combinación de los módulos de efecto). Se iluminará la tecla del algoritmo seleccionado.

- Tecla [GUITAR/BASS]
- Tecla [MIC]
- Tecla [LINE]
- Tecla [MASTERING]

(5) Teclas MODULE

Use estas cinco teclas para cambiar cada módulo de efecto para activar / desactivar el efecto, o para seleccionar un módulo de efecto. Con la excepción de la tecla [TOTAL], se iluminará la tecla del módulo actual activo.

- Tecla [COMPRESSOR]
- Tecla [PRE AMP/DRIVE]
- Tecla [EQUALIZER]
- Tecla [MODULATION/DELAY]
- Tecla [TOTAL]

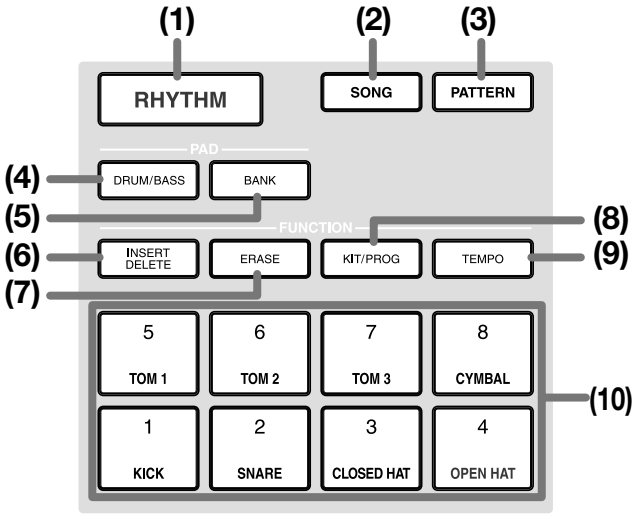
(6) Tecla [CHORUS/DELAY]

Este es el chorus/delay del efecto de envío / retorno. Al pulsar esta tecla se accede a una pantalla en que puede visualizar o seleccionar el patch seleccionado. Esta tecla se oscurecerá si se desactiva chorus/delay.

(7) Tecla [REVERB]

Este es la reverberación del efecto de envío / retorno. Al pulsar esta tecla se accede a una pantalla en que puede visualizar o seleccionar el patch seleccionado. Esta tecla se oscurecerá si se desactiva reverberación.

Sección de Ritmo



(1) Tecla [RHYTHM]

Use esta tecla para grabar un patrón de ritmo o crear una canción de ritmo. Al pulsar esta tecla para que se ilumine, la sección de ritmo se desconectará de la sección del grabador con lo que la sección de ritmo podrá operar de forma independiente.

(2) Tecla [SONG]

(3) Tecla [PATTERN]

Estas teclas cambian la sección de ritmo entre "Rhythm Song mode" y "Rhythm Pattern mode." La tecla [SONG] se ilumina cuando selecciona el modo Rhythm Song, y la tecla [PATTERN] se ilumina si selecciona el modo Rhythm Pattern.

(4) Tecla [DRUM/BASS]
Esta tecla permite acceder a la pantalla en que puede seleccionar las pistas (pistas de percusión / bajo) que se asignarán a los pads 1 – 8.

(5) Tecla [BANK]
Esta tecla permite acceder a la pantalla en que puede seleccionar la combinación de sonidos (el "pad bank") que se asignarán a los pads 1 – 8 **(10)**.

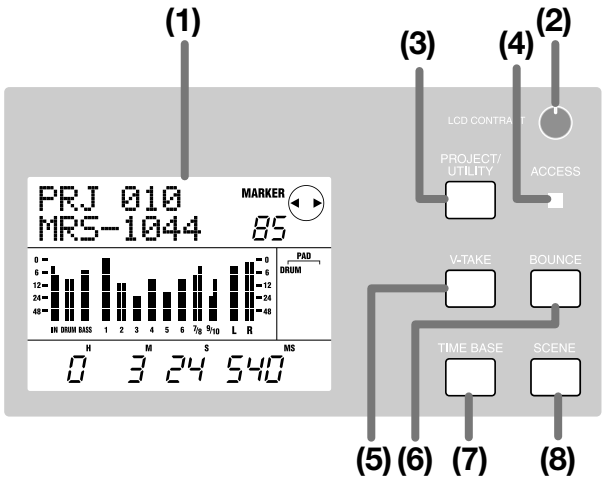
(6) Tecla [INSERT/DELETE]
(7) Tecla [ERASE]
Estas teclas se usan para editar una canción de ritmo o un patrón de ritmo.

(8) Tecla [KIT/PROG]
Esta tecla permite acceder a la pantalla en que puede cambiar los sonidos de percusión o de bajo usados en la sección de ritmos.

(9) Tecla [TEMPO]
Esta tecla permite acceder a la pantalla desde la que puede ver o cambiar el tempo del patrón de ritmo o de la canción de ritmo.

(10) Pads 1 – 8
Estos pads reproducen los sonidos de percusión o de bajo usados por la sección de ritmos.

Sección de la pantalla



(1) Pantalla
Muestra la posición actual en la canción, el nivel de señal de varios canales del mezclador, los valores de los ajustes internos y otros datos necesarios para el funcionamiento. El contenido de la pantalla cambia en función del estado de funcionamiento.

(2) Control [LCD CONTRAST]
Ajusta el contraste de la pantalla.

(3) Tecla [PROJECT/UTILITY]
Esta tecla se usa para acceder a una variedad de funciones y ajustes, como cargar o guardar un proyecto o a las funciones de edición de pistas.

(4) Indicador [ACCESS]
Al leer del disco duro o al escribir en él, este indicador se iluminará.

(5) Tecla [V-TAKE]
Esta tecla permite acceder a una pantalla en que puede seleccionar entre las pistas virtuales (V-take) de cada pista del grabador (1 – 10).

(6) Tecla [BOUNCE]
Esta tecla es el conmutador para activar / desactivar la función Bounce que se usa para combinar múltiples pistas.

(7) Tecla [TIME BASE]
Esta tecla cambia el contador de pantalla entre el tiempo y el compás.

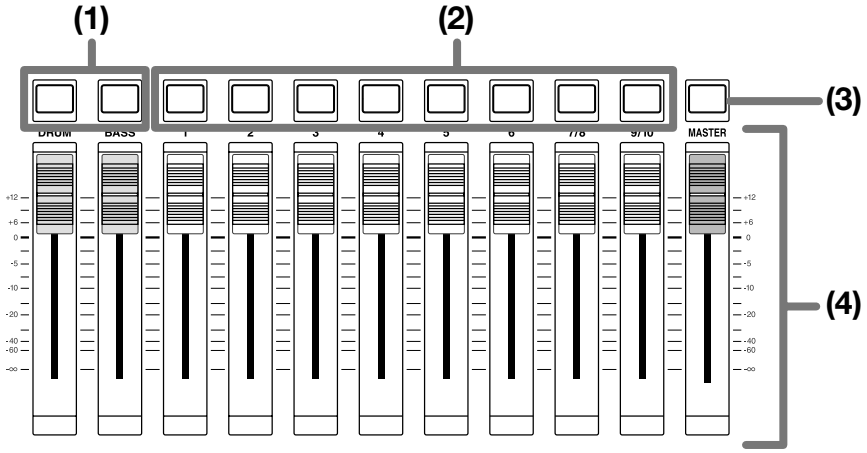
(8) Tecla [SCENE]
Esta tecla se usa para guardar los ajustes actuales del mezclador como una "escena" o para recuperar una previamente grabada (Función Scene).

Sección de los Deslizadores

(1) Teclas de estado DRUM/BASS
Estas teclas se usan principalmente para activar el enmudecimiento (tecla sin iluminar) o apagar (tecla iluminada en verde) para los canales de percusión y bajo.

(2) Teclas de estado 1-6, 7/8, 9/10
Estas teclas se usan para activar / desactivar el enmudecimiento de los canales 1 – 6, 7/8, y 9/10 y para seleccionar las pistas de grabación. Cada vez que pulsa una tecla de status, la tecla sigue el ciclo de iluminada en verde(canal = enmudecimiento apagado) → apagada (canal = enmudecimiento activado) → iluminada en rojo (seleccionada como pista de grabación).

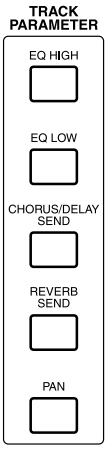
(3) Teclas de estado MASTER
Esta tecla se usa para seleccionar el deslizador MASTER para ajustes internos.



(4) Deslizadores (DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, 9/10, MASTER)

Los deslizadores DRUM/BASS ajustan el volumen de los canales de percusión / bajo, y los deslizadores 1 – 6, 7/8, 9/10 ajustan el volumen de los canales 1 – 6, 7/8, 9/10. El deslizado MASTER ajusta el volumen general que se entrega desde los jacks [OUTPUT].

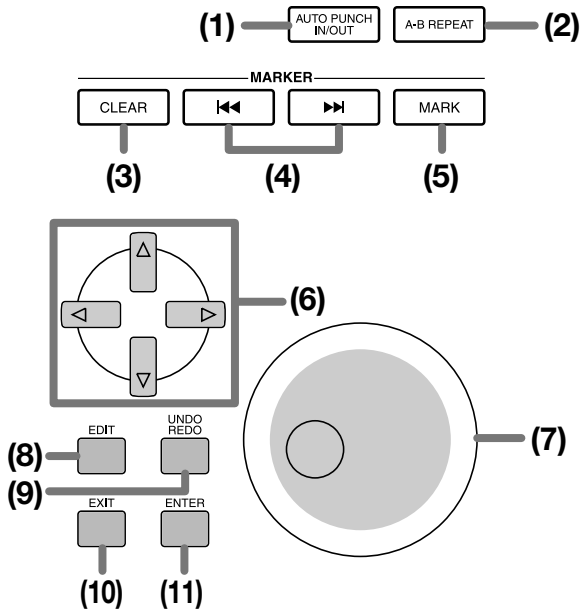
Sección TRACK PARAMETER



Estas cinco teclas se usan para acceder a las pantallas en las que puede modificar los ajustes como la panoramización, EQ y la profundidad del efecto de envío / retorno para cada canal del mezclador.

- Tecla [EQ HIGH]
- Tecla [EQ LOW]
- Tecla [CHORUS/DELAY SEND]
- Tecla [REVERB SEND]
- Tecla [PAN]

Sección de Control



(1) Tecla [AUTO PUNCH IN/OUT]

Esta tecla se usa para realizar ajustes en la función "Auto Punch-in/out" lo que le permite re-grabar una parte específica de una pista. La tecla se ilumina cuando la función Auto Punch-in/out está activada.

(2) Tecla [A-B REPEAT]

Esta tecla se usa para realizar ajustes en la función "A-B Repeat " con la que se consigue repetir de forma indefinida una parte específica de una pista. La tecla se ilumina cuando la función A-B Repeat está activada.

(3) Tecla [CLEAR]

Esta tecla borra la marca colocada en la posición actual.

(4) Teclas MARKER [⏮]/[⏭]
Estas teclas mueven la marca que precede o sigue a la posición actual.

(5) Tecla [MARK]
Esta tecla coloca una marca en la posición actual. Pulsando la tecla [MARK] en la posición en la que ya existe una marca asignada, puede acceder a una pantalla en la que puede asignar una escena a la marca.

(6) Teclas de cursor [▲]/[▼]/[◄]/[►]
Estas teclas se usan para cambiar entre pantallas, o para mover el área marcada en la pantalla.

(7) Dial
Se usa principalmente para modificar el valor de un ajuste.

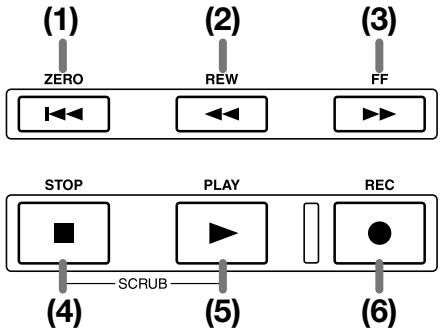
(8) Tecla [EDIT]
Use esta tecla cuando desee editar los ajustes de los efectos internos, o para editar una canción / patrón de ritmo.

(9) Tecla [UNDO/REDO]
Esta tecla se usa para capturar los datos grabados de una pista o para intercambiarlos con el contenido de la pista actual.

(10) Tecla [EXIT]
Esta tecla se usa para cancelar la ejecución de una función o para regresar a la pantalla anterior.

(11) Tecla [ENTER]
Esta tecla se usa para confirmar una selección o para ejecutar una función.

Sección de Transporte



(1) Tecla ZERO [⏮]
Esta tecla regresa a la posición de inicio de una canción (la posición cero del contador).

(2) Tecla REW [◄◄]
Esta tecla retrocede la posición actual en pasos de un segundo (o en pasos de un tiempo). Pulse o mantenga pulsada la tecla para rebobinar rápidamente.

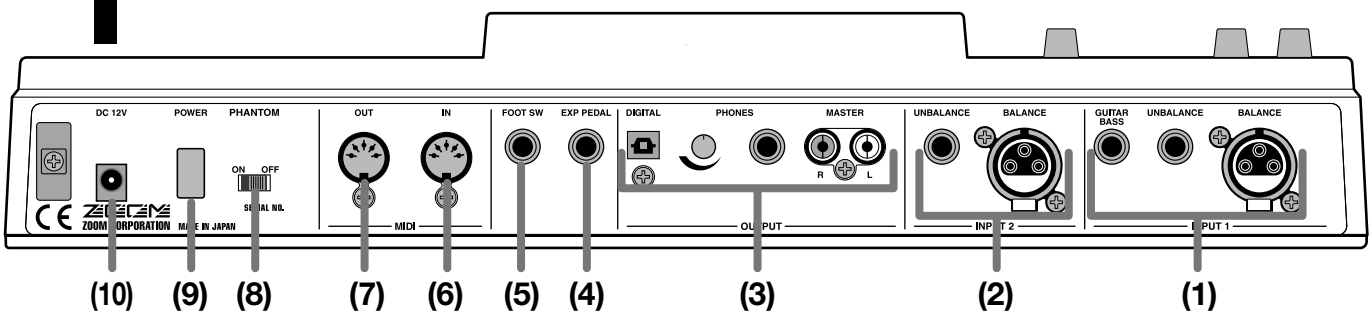
(3) Tecla FF [►►]
Esta tecla avanza la posición actual en pasos de un segundo (o en pasos de un tiempo). Pulse o mantenga pulsada la tecla para avanzar rápidamente.

(4) Tecla STOP [■]
Detiene la canción. Para activar la función Scrub, mantenga pulsada esta tecla y pulse PLAY [►].

(5) Tecla PLAY [►]
Esta tecla toca la canción desde la posición actual.

(6) Tecla REC [●]
Use esta tecla para grabar, para grabar un patrón de ritmo o para empezar a crear una canción de ritmo.

Panel posterior



(1) Jacks [INPUT 1]
Son los jacks de entrada para INPUT 1. Seleccione y use uno de estos tres jacks.

- BALANCE: Se trata de un jack XLR balanceado al que puede conectar un micro o un dispositivo de nivel de línea.

- UNBALANCE: Se trata de un jack no balanceado al que puede conectar un micro o un dispositivo de nivel de línea.
- GUITAR/BASS: Se trata de un jack pone al que puede conectar directamente una guitarra eléctrica tipo pasivo o un bajo.

NOTA

Estos jacks tienen prioridad en el orden GUITAR/BASS → UNBALANCE → BALANCE. Por ejemplo, si están los tres conectados, el seleccionado será GUITAR/BASS.

(2) Jacks [INPUT 2]

Estos jacks son los jacks de entrada para INPUT 2. Al conectar un dispositivo de salida estéreo, use estos jacks en conjunción con los jacks [INPUT 1]. Seleccione y use uno de estos dos jacks.

- BALANCE: Se trata de un jack XLR balanceado al que puede conectar un micro o un dispositivo de nivel de línea.
- UNBALANCE: Se trata de un jack no balanceado al que puede conectar un micro o un dispositivo de nivel de línea.

NOTA

Si se utilizan ambos jacks, se seleccionará UNBALANCE.

(3) Jacks [OUTPUT]

Estos jacks entregan la señal que ha pasado por el deslizador MASTER. Puede usar estos tres jacks de forma simultánea.

- MASTER: Son los jacks de salida analógica RCA.
- PHONES: Se pueden conectar unos auriculares estéreo a este jack. Use este mando situado junto al jack para ajustar el volumen de los auriculares.
- DIGITAL: Se trata de un jack de salida digital de tipo óptico.

(4) Jack [EXP PEDAL]

Puede conectar a este jack un pedal de expresión que se vende por separado (ZOOM FP01, FP02).

(5) Jack [FOOT SW]

Puede conectar a este jack un pedal de expresión que se vende por separado (ZOOM FS01).

(6) Conector [MIDI IN]

Este conector admite mensajes MIDI.

(7) Conector [MIDI OUT]

Este conector permite enviar mensajes MIDI.

(8) Teclas [PHANTOM ON/OFF]

Al activar este conmutador, se suministra una alimentación de +48V phantom a los dos jacks [INPUT 1/2] BALANCE.

NOTA

Si conecta dispositivos que no necesitan de una alimentación phantom a los jacks [INPUT 1/2] BALANCE, debe desactivar este conmutador.

(9) Conmutador [POWER]

Activa o desactiva el MRS-1044.

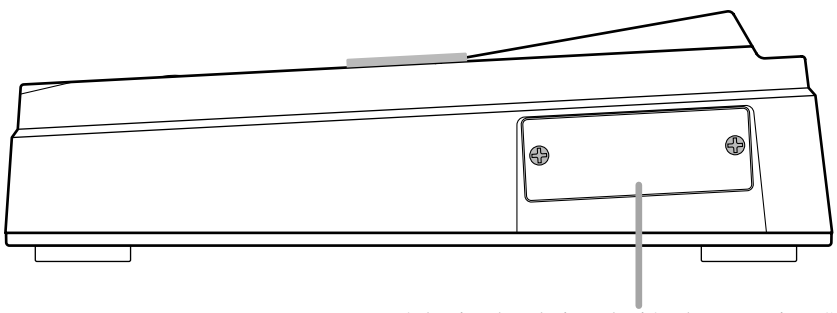
NOTA

Al desactivar el MRS-1044, debe hacerlo con la Conmutador [POWER]. Si lo desactiva simplemente desconectando el adaptador de CA, perderá los cambios o contenidos previamente grabados.

(10) Jack [DC 12V]

Conecte a este jack el adaptador de CA.

Panel lateral



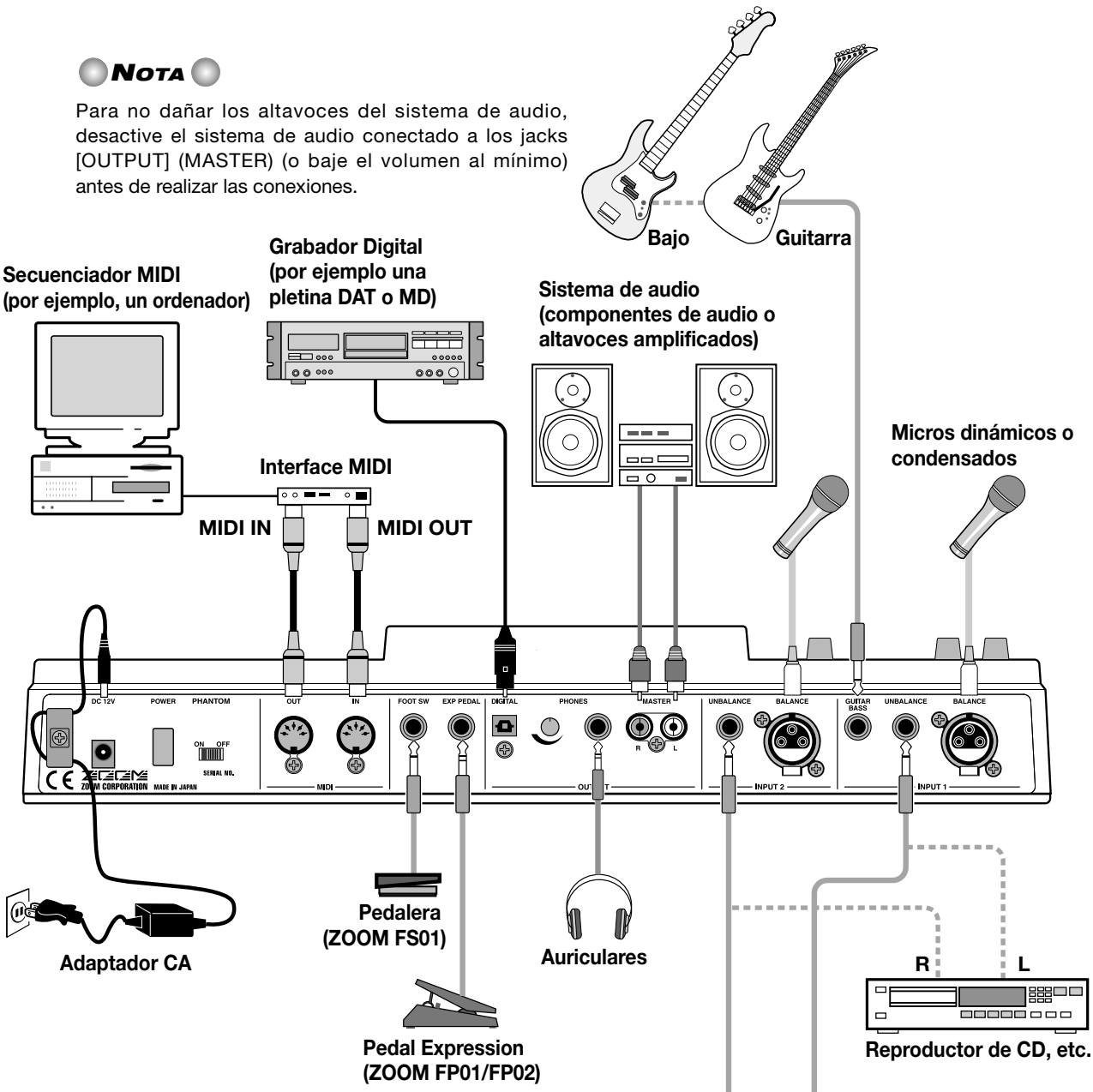
Esta ranura está destinada a la instalación de una tarjeta SCSI o USB que se vende por separado (distribución en breve).

Conexiones

Conecte los instrumentos, dispositivos de audio, y dispositivos MIDI tal como se indica en el siguiente diagrama.

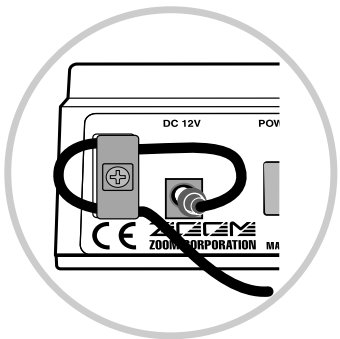
Nota

Para no dañar los altavoces del sistema de audio, desactive el sistema de audio conectado a los jacks [OUTPUT] (MASTER) (o baje el volumen al mínimo) antes de realizar las conexiones.



Sugerencia

Haga un bucle con el cable del adaptador alrededor del ganchotal como se indica en la figura, antes de conectarlo al jack [DC 12V]. De esta forma impedirá que el conector se desconecte si, accidentalmente, se tirase del cable del adaptador de CA.



Sugerencia

Al conectar dispositivos estéreo como sintetizadores o reproductores de CDs, conecte la salida L del dispositivo externo al jack [INPUT 1] y la salida R al jack [INPUT 2].

Escuchar las canciones de demostración

Al salir de fábrica, el disco duro del MRS-1044 contiene varias canciones de demostración. Después de realizar las conexiones, active la alimentación y escuche las canciones de demostración.

Activar el equipo

Cómo activar el MRS-1044 y el resto de equipos.

1. Compruebe que el adaptador de CA, los instrumentos y el sistema de audio (o los auriculares estéreo) estén correctamente conectados al MRS-1044. (Para más detalles acerca de las conexiones, consulte → p.14.)

2. Pulse la Conmutador [POWER] en el panel posterior para activar el MRS-1044.

Sugerencia

Si hay instrumentos electrónicos conectados a los jacks [INPUT 1]/[INPUT 2], active los equipos en el orden : instrumentos electrónicos → MRS-1044.

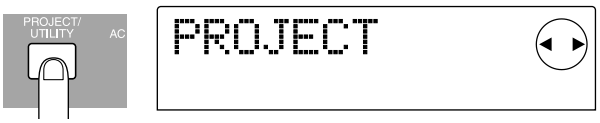
3. Active el sistema de audio conectado a los jacks [MASTER].

Seleccione una canción de demostración

El disco duro del MRS-1044 contiene varias canciones de demostración. A continuación se describe cómo cargar una canción de demostración desde el disco duro.

1. Pulse la tecla [PROJECT/UTILITY].

En la pantalla aparecerá "PROJECT."

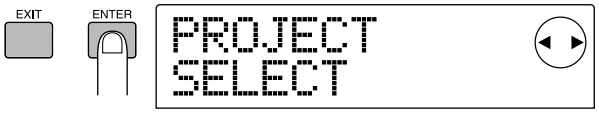


Sugerencia

En el MRS-1044, los datos para una canción (incluyendo las de demostración) se gestionan en unidades denominadas "proyectos." Al cargar un proyecto, se reproduce el estado completo en el que la canción fue grabada.

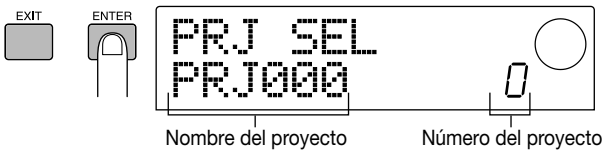
2. Pulse la tecla [ENTER].

En la pantalla aparecerá "PROJECT SELECT".



3. Pulse la tecla [ENTER] de nuevo.

Ahora puede seleccionar entre los proyectos guardados en el disco duro interno.



4. Gire el dial para seleccionar el proyecto de una canción de demostración.

Nota

Los proyectos números 992 y siguientes no son canciones de demostración; son proyectos que contienen material para usar en la "Introducción" que empieza en la página 17, o proyectos desde los que puede importar patrones de ritmos.

5. Pulse la tecla [ENTER].

Se cargará el proyecto seleccionado.

Reproducir la canción de demostración

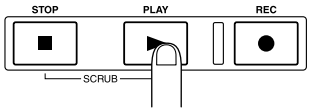
Después de finalizar la carga de la canción de demostración, ésta es la forma para reproducirla.

1. Baje el volumen del sistema de audio.

Si escucha desde unos auriculares conectados a los jacks [OUTPUT] (PHONES), baje el volumen con el mando situado junto al jack.

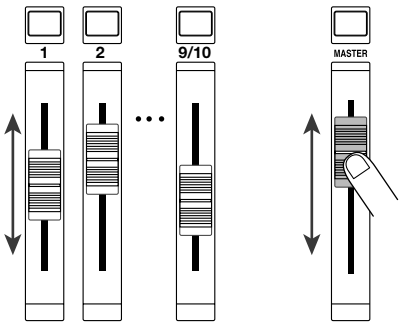
2. Pulse la tecla PLAY [►] de la sección de transporte.

La canción de demostración empezará a reproducirse.



3. Suba el volumen del sistema de audio (o el mando junto al jack [OUTPUT] (PHONES)) a un nivel confortable.

4. Si desea ajustar el volumen de pistas individuales, use los deslizadores 1 – 6, 7/8 y 9/10. Si desea ajustar el volumen de toda la canción, use el deslizador MASTER.

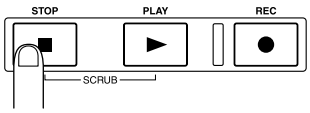


Inmediatamente después de cargarse la canción de demostración (proyecto), se ajustará automáticamente de cada pista de toda la canción sin tener en cuenta las posiciones físicas de los deslizadores. Cuando mueva un deslizador, el volumen se ajustará de inmediato a la nueva posición del deslizador.

Sugerencia

Para un proyecto que use una sección de ritmo, use el deslizador DRUM para ajustar el volumen del sonido de percusión y deslizador BASS para ajustar el volumen del sonido de bajo.

5. Para detener la canción de demostración, pulse la tecla STOP [■].



Sugerencia

Con la canción detenida, puede pulsar la tecla ZERO[⏮] para colocarse al comienzo de la canción. O puede pulsar las teclas REW[◀◀]/ FF[▶▶] para rebobinar / avanzar en pasos de un segundo.

Desactivar el equipo

Para desactivar el MRS-1044 y los equipos periféricos conectados al mismo, hágalo en el mismo orden pero en sentido inverso con que los ha activado.

1. Desactive el sistema de audio (o baje al mínimo el volumen).

2. Pulse el conmutador [POWER] del panel posterior.

En general, el proyecto se guardará automáticamente en el disco duro interno y luego se desactivará. La próxima vez que active el equipo, se cargará automáticamente el último proyecto en el que haya estado trabajando.

Sugerencia

Las canciones de demostración tienen un ajuste de protección que impide que los datos sean sobrescritos. Por esta razón, el proyecto no se guardará al desactivar el equipo después de cargar una canción de demostración.

◆¡ Precaución !◆

- Debe seguir este método para desactivar el MRS-1044. Si desactiva el equipo desconectando el conector del adaptador de CA del jack [DC 12V], o desconectando del conecto del adaptador de CA de la toma de corriente, el proyecto no se guardará y los cambios que haya realizado se perderán.
- En particular, nunca debe desconectar el adaptador de CA mientras el indicador de acceso de la sección de la pantalla esté iluminado. Si lo hace, puede dañar el disco duro interno, provocando la pérdida de datos para siempre.

Presentación

Esta sección explica el proceso de grabación de instrumentos en pistas mientras escucha el acompañamiento producido por la sección de percusión y finalmente se completa la mezcla de dos canales.

Esta presentación está dividida en los siguientes pasos 1 – 4. Siguiendo estos pasos en orden, podrá experimentar todo el proceso, desde la grabación de las primeras pistas hasta que se completa la canción.

• Paso 1: Preparaciones antes de grabar
Haga las preparaciones de grabación para la presentación.

• Paso 2: Grabar la primera pista
Grabe la primera pista mientras escucha el acompañamiento de la sección de percusión.

• Paso 3: Overdubbing
Grabe (sobregrabar) la segunda y las siguientes pistas mientras escucha las pistas grabadas anteriormente y el acompañamiento de la sección de percusión.

• Paso 4: Mezcla
Mezcle la sección de percusión y las pistas que ha grabado en el grabador, en la mezcla estéreo de dos canales, para crear la canción final.

Paso 1: Preparaciones antes de grabar

En este paso, cargaremos un proyecto en el cuál se ha programado previamente un acompañamiento de la sección de percusión, ajustaremos el volumen de la sección de percusión y haremos las preparaciones para la grabación.

◆ Preparaciones ◆

Tal como se describe en la página 14, conecte el sistema de audio a los jacks [OUTPUT] (MASTER). Si utiliza auriculares, conéctelos a los jacks [OUTPUT] (PHONES).

1-1: Cargar un proyecto

En el MRS-1044, todos los datos necesarios para reproducir una canción que haya creado (por ejemplo, el contenido grabado de las pistas y los ajustes de la sección del mezclador) se gestionan en unidad de un "proyecto".

Cada proyecto contiene la siguiente información.

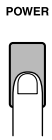
- Toda la información grabada de la sección del grabador
- Ajustes de la sección de mezcla
- Ajustes de la sección de percusión
- Ajustes de los efectos internos
- Otros ajustes como escenas, marcas, y ajustes relacionados con MIDI

Sugerencia

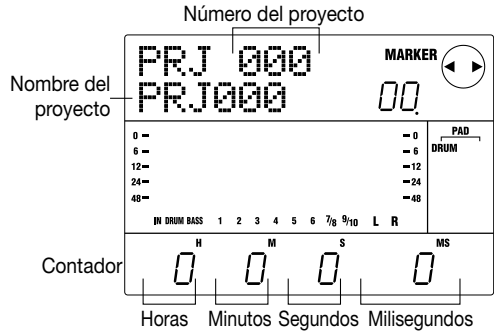
También puede guardar varios proyectos en el disco duro interno. Cargando un proyecto que ha cargado previamente, puede recuperar el mismo estado en el cuál ese proyecto se guardó por última vez.

Si desea grabar en el MRS-1044, deberá empezar cargando un proyecto existente o creando un nuevo proyecto inicializado.
El MRS-1044 se distribuye con su disco duro, que contiene un proyecto de muestra en el cuál el acompañamiento de la sección de percusión para esta introducción ya está programado. Utilice el siguiente procedimiento para cargar este proyecto de muestra.

1 Active los equipos en orden, primero el MRS-1044 y después el sistema de audio.



Si el MRS-1044 está activado, se cargará automáticamente el proyecto que grabó por última vez. Aparece la siguiente pantalla.



La pantalla que aparece primero al activar el equipo se denomina "pantalla principal." La pantalla principal es el punto de partida para todas las operaciones.

Sugerencia

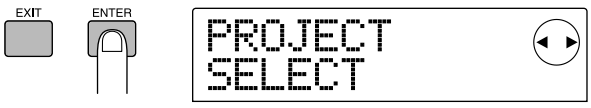
Si ha pulsado una o más teclas para pasar de pantalla, puede pulsar varias veces la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

2 En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].

En la pantalla aparecerá "PROJECT."

3 Pulse la tecla [ENTER].

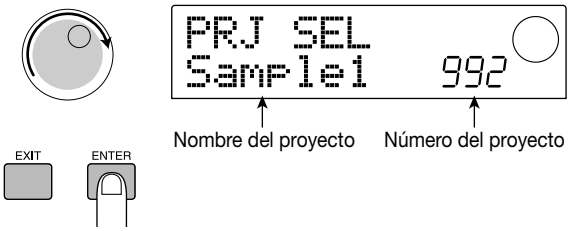
Aparecerá el menú del proyecto. Aquí podrá seleccionar varios elementos para trabajar con proyectos, por ejemplo cargar o guardar un proyecto.



4 Compruebe que la pantalla muestra el mensaje "PROJECT SELECT" y pulse de nuevo la tecla [ENTER].

Ahora podrá seleccionar entre los proyectos del disco duro.

5 Gire el dial para seleccionar el proyecto con el nombre "Muestra 1" (número 992) y pulse la tecla [ENTER].

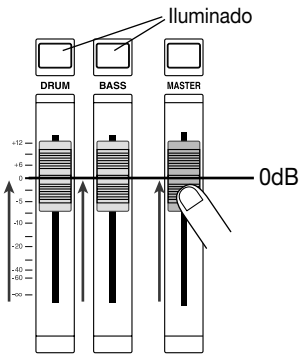


Aparecerá en pantalla el mensaje "LOADING" durante unos segundos y después reaparecerá la pantalla principal. La pantalla indicará el número y el nombre del proyecto cargado.

1-2: Reproducir el acompañamiento de la sección de percusión

La sección de percusión del MRS-1044 contiene un generador de sonido de percusión y un generador de sonido de bajo que pueden utilizarse para obtener un acompañamiento. Un proyecto que se ha creado recientemente contiene 255 patrones de acompañamiento distintos (denominados "patrones de percusión") que utilizan estos sonidos de percusión y bajo, que consisten en muchos compases. Estos patrones de percusión se pueden reproducir en sincronización con el grabador y utilizarse como percusiones de ejemplo al grabar en una pista.
Además, puede arreglar patrones de percusión en el orden de reproducción especificado y programar los acordes y tempo para crear el acompañamiento para una canción completa. (Es la denominada "canción de percusión.")
En el proyecto que ha cargado en el paso 1-1, ya se ha programado una canción de percusión simple. Aquí se indica cómo escucharla.

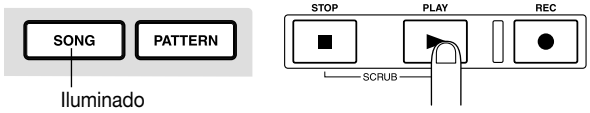
1 Compruebe que las teclas de estado de DRUM/ BASS estén iluminadas y mueva los deslizadores DRUM, BASS y MASTER hasta la posición 0 (dB).



El sonido de percusión y de bajo de la sección de percusión se envían respectivamente al canal DRUM y al canal BASS del mezclador. Las teclas de estado DRUM/BASS activan y

desactivan el enmudecimiento del canal, y los deslizadores DRUM/BASS ajustan el volumen de cada canal.
Si las teclas de estado del DRUM/BASS están oscurecidas, significa que el enmudecimiento está activado. Pulse las teclas para que se iluminen (enmudecimiento desactivado).

2 Compruebe que la tecla [SONG] esté iluminada y pulse la tecla PLAY[►].



Cuando la tecla [SONG] está iluminada, el modo "modo de canción de percusión" está seleccionado, permitiéndole crear o reproducir una canción de percusión. Si pulsa la tecla PLAY [►], empezará a reproducirse la canción de percusión.

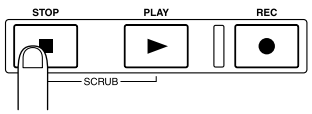
Sugerencia

En este momento también empezará a ejecutarse el grabador. Sin embargo, dado que todavía no ha grabado ninguna pista, no oirá ningún sonido.

3 Si es necesario, utilice los deslizadores DRUM/BASS para ajustar el balance del volumen.

Esta canción de percusión se utilizará como acompañamiento para las pistas que grabará en el paso 2. Ajuste el balance del volumen para una audición más agradable.

4 Para detener la reproducción, pulse la tecla STOP [■].



Sugerencia

- Para más detalles acerca de la programación de su propia canción de percusión para crear un acompañamiento original, consulte la p.58.
- La información del tempo se ha introducido al principio de la canción de percusión para este proyecto. Consulte los detalles para cambiar la información del tempo en la p.62.

1-3: Guardar el proyecto

Antes de empezar a grabar las pistas, vamos a guardar el proyecto que ha cargado en el paso 1 – 2 (Muestra 1) del disco duro en su estado actual.

Sugerencia

El proyecto actual se guardará automáticamente al cargar otro proyecto. Cree uno nuevo o pulse el conmutador [POWER] para desactivar el equipo.

Nota

Si se ha desactivado el MRS-1044 desconectando el adaptador de CA de la toma, o debido a una caída de la alimentación, todos los cambios realizados desde que guardó por última vez se perderán. Para evitar la pérdida de información debida a estas causas, le recomendamos que guarde periódicamente los cambios.

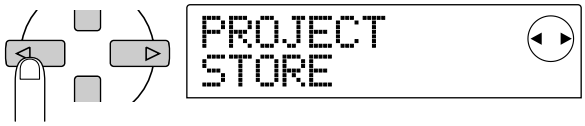
1 En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT /UTILITY].

En la pantalla aparecerá "PROJECT."

2 Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el menú del proyecto.

3 Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] hasta que aparezca el mensaje "PROJECT STORE" en la pantalla.

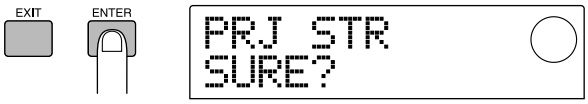


Sugerencia

La(s) flecha(s) que aparecen en la parte superior derecha de la pantalla indican qué teclas del cursor están disponibles en la pantalla visualizada actualmente.

4 Pulse la tecla [ENTER].

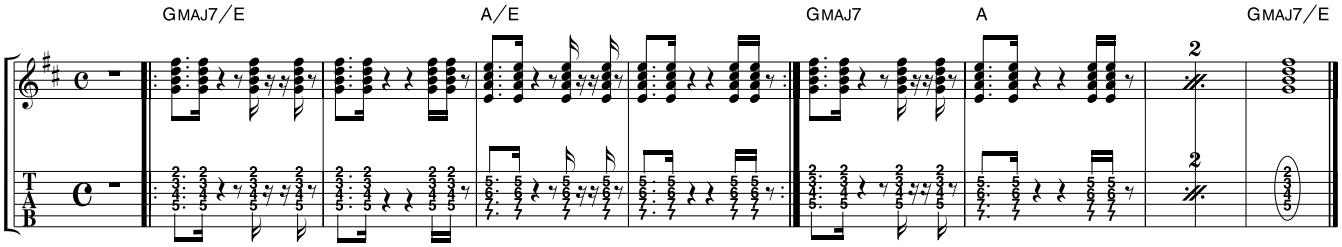
Aparecerá la pantalla "PRJ STR SURE?", pidiéndole confirmación para guardar el proyecto.



5 Pulse la tecla [ENTER] de nuevo.

Una vez guardado, volverá a la pantalla principal.

[Ejemplo de pentagrama: guitarras rítmicas 1]



Paso 2: Grabar la primera pista

En este paso, grabará el acompañamiento de guitarra rítmica mostrado en el pentagrama (arriba) en la pista 1, mientras escucha el acompañamiento reproducido por la canción de percusión.

◆ Preparaciones ◆

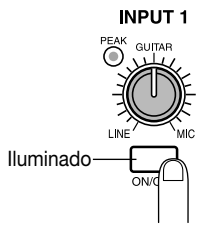
- Conecte la guitarra eléctrica al jack [INPUT 1] (GUITAR/BASS).
- Cargue el proyecto que ha guardado en el paso 1-3 (nombre del proyecto "Muestra 1," número del proyecto 992). Para información acerca de como cargar un proyecto, consulte la página 17.)

2-1: Ajuste la sensibilidad de la entrada y el nivel de grabación

Aquí se describe cómo ajustar la sensibilidad de la entrada adecuadamente para el instrumento conectado al jack [INPUT], y cómo ajustar el volumen de la señal de entrada (nivel de grabación).

1 Pulse la tecla INPUT 1 [ON/OFF] para que la tecla se ilumine.

La tecla [ON/OFF] activa o desactiva el jack. Si la tecla está iluminada, el jack correspondiente estará activado.



Sugerencia

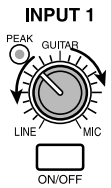
Al grabar una fuente monaural, haga que la tecla [ON/OFF] se ilumine sólo para el jack al que está conectada la fuente. Al grabar una fuente externa estéreo (por ejemplo como un sintetizador) en estéreo, conecte las salidas L/R del instrumento a los jacks [INPUT 1/2] y active las teclas [ON/OFF] de INPUT 1 y 2.

Nota

No se pueden entrar simultáneamente tres o más canales de señales.

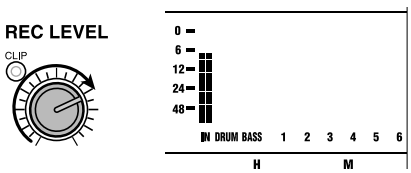
2 Mientras toca el instrumento, gire el control [INPUT 1] para ajustar la sensibilidad de entrada.

Ajuste el control [INPUT 1] para que el indicador [PEAK] se ilumine cuando toque el instrumento con más intensidad.



3 Mientras reproduzca el instrumento, gire el control [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación.

Ajuste el control [REC LEVEL] al máximo sin que el indicador [CLIP] se ilumine. El vúmetro (IN) situado en el centro de la pantalla muestra el nivel de señal actual.



Sugerencia

Si no ha especificado una pista de grabación, la señal de entrada se enviará directamente al deslizador MASTER.

2-2: Ajuste el efecto de inserción

El MRS-1044 contiene dos tipos de efectos: un "efecto de inserción" que puede insertarse en una ruta de señal específica, y dos "efectos de envío/retorno" que pueden aplicarse a toda la canción utilizando el envío/retorno del mezclador.
En este ejemplo, grabaremos con el efecto de inserción aplicado a la guitarra conectada al jack [INPUT 1].

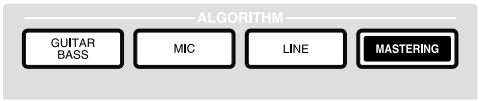
Sugerencia

Para más detalles acerca de cómo utilizar los efectos de envío/retorno, consulte la p.26

1 Pulse la tecla [EFFECT].

Se iluminará la tecla [EFFECT], y aparecerá una pantalla donde podrá seleccionar un patch para los efectos internos. Un "patch" es un grupo de ajustes pregrabados para un efecto interno. Un proyecto de nueva creación contiene patches para el efecto de inserción, y puede cambiar al instante los ajustes de efecto simplemente seleccionando uno de estos patches.

2 Utilice las teclas ALGORITHM para seleccionar un algoritmo para el efecto de inserción.

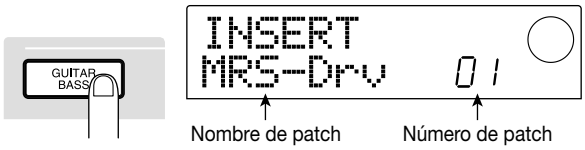


Un "algoritmo" es una combinación de módulos de efectos (efectos individuales) que el efecto de inserción permite utilizar simultáneamente. Los patches de efectos de inserción están organizados según su algoritmo. Esto significa que si selecciona un patch de efecto de inserción, empezará seleccionando el algoritmo apropiado para el instrumento a grabar, o para la finalidad deseada.

Existen los siguientes cuatro algoritmos.

- GUITAR/BASS: Un algoritmo apropiado para grabar guitarra/bajo.
- MIC: Un algoritmo apropiado para la grabación de voces o de micrófono.
- LINE: Un algoritmo apropiado principalmente para grabar instrumentos de salida estéreo, como sintetizadores o pianos eléctricos.
- MASTERING: Un algoritmo apropiado para procesar una señal de mezcla estéreo, como durante la mezcla.

Para este ejemplo, pulse la tecla [GUITAR/BASS] para seleccionar el algoritmo GUITAR/BASS. Se iluminará la tecla [GUITAR/BASS], y ahora podrá seleccionar patches que utilizan el algoritmo GUITAR/BASS.

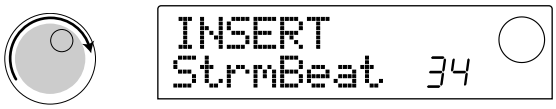


Sugerencia

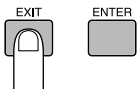
Para más detalles acerca de los algoritmos, consulte la p.75.

3 Gire el dial para seleccionar el patch deseado.

Para este ejemplo, seleccione el patch llamado "StrmBeat" (número 34).



4 Pulse la tecla [EXIT].



Volverá a la pantalla principal.

Sugerencia

Si desea grabar sin enviar el sonido por el efecto de inserción, pulse la tecla [BYPASS/TUNER] en la pantalla principal para que se ilumine. Esto desviará el efecto de inserción. Si pulsa de nuevo la tecla [BYPASS/TUNER] se apagará, y se desactivará el desvío.

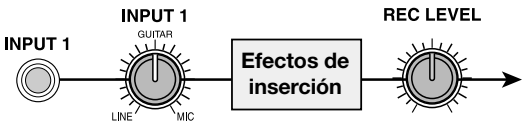
2-3: Seleccione una pista y grabe

Ahora ajustaremos el nivel de grabación, y grabaremos el sonido de la guitarra (con el efecto de inserción aplicado) en la pista 1.

1 Mientras reproduzca el instrumento, gire el control [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación.

Por defecto, el efecto de inserción se inserta antes del control [REC LEVEL]. Por esta razón, el nivel de grabación puede cambiar si cambia el patch de efectos de inserción. Reajuste el nivel de grabación después de

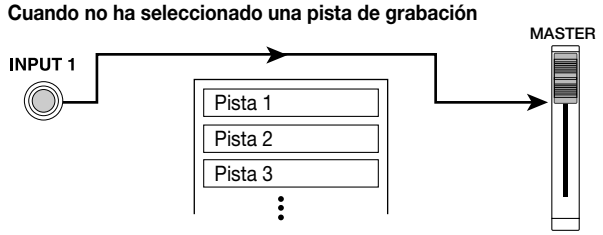
seleccionar el patch de efectos de inserción.



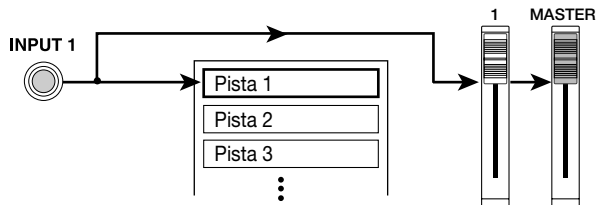
2 Con el grabador detenido, pulse repetidamente la tecla de estado 1 para que la tecla se ilumine en rojo.

Las teclas de estado 1 – 6, 7/8 y 9/10 se usan para activar/desactivar el enmudecimiento de los canales y para seleccionar la pista de grabación. Cada vez que pulse una tecla de estado, la tecla pasará por los siguientes estados: iluminada en verde (canal= enmudecimiento desactivado) → apagada (canal= enmudecimiento activado) → iluminada en rojo (seleccionada como pista de grabación). Cuando la tecla de estado 1 pasa de verde a rojo, de modo que la pista 1 queda seleccionada como pista de grabación, el direccionamiento de la señal de entrada cambiará de la forma siguiente.

Cuando no ha seleccionado una pista de grabación



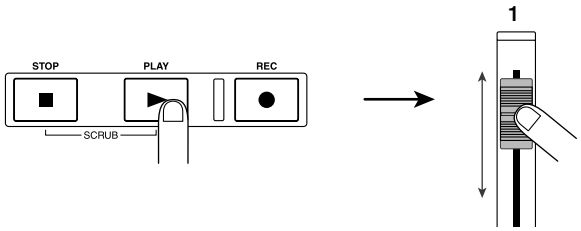
Cuando ha seleccionado una pista de grabación (pista 1)



Sugerencia

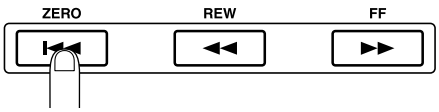
El número de pistas que pueden grabarse de manera simultánea está limitado a dos pistas monoaurales o a una pista estéreo. Si desea grabar en estéreo en las pistas 1 – 6, seleccione las pistas de grabación pulsando simultáneamente las teclas de estado en una combinación de 1/2, 3/4 ó 5/6.

3 Pulse la tecla PLAY [►] y, mientras escucha la canción de percusión, utilice el deslizador 1 para ajustar el nivel de control de la guitarra.

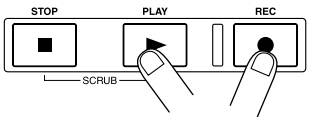


La utilización del deslizador 1 simplemente cambia el nivel de monitorización de la fuente de grabación, y no afectará al nivel de grabación. Si es necesario, puede utilizar los deslizadores DRUM/BASS para ajustar el balance del volumen con la canción de percusión. Cuando termine de ajustar el nivel de control, pulse la tecla STOP [■] para detener la canción de percusión.

4 Pulse la tecla ZERO [|◄◄] para volver al principio de la canción.



5 Para empezar a grabar, mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [►].



Se iluminarán las teclas REC [●] y PLAY [►], y se iniciará la grabación en la pista 1. Grabe la interpretación de guitarra mientras escucha la canción de percusión.

6 Cuando haya terminado de grabar la interpretación de guitarra, pulse la tecla STOP [■].

Se apagarán las teclas REC [●] y PLAY [►], y se detendrá la grabación.

7 Para escuchar el contenido grabado, pulse la tecla ZERO [|◄◄] para volver al principio de la canción, y pulse la tecla PLAY [►].

La pista 1 se reproducirá junto con la canción de percusión. Si desea rehacer la grabación, repita los pasos 2 – 6.

8 Si está satisfecho con el contenido grabado, guarde el proyecto actual.

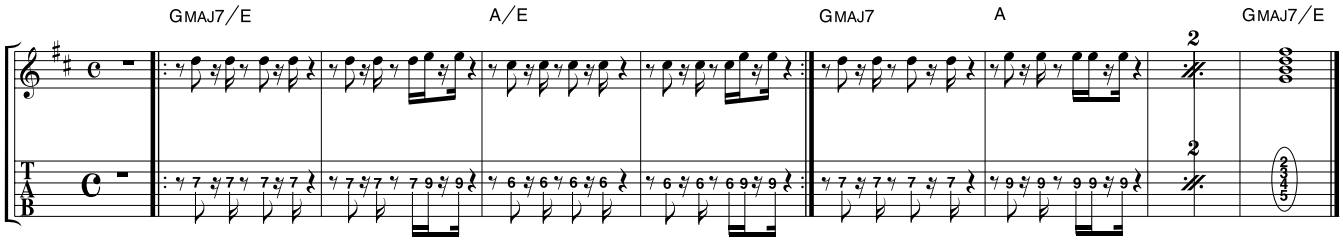
Para más detalles acerca de cómo guardar el proyecto, consulte la p.19.

Sugerencia

- Con el grabador detenido, puede utilizar las teclas REW [◄◄]/FF [►►|] para mover la ubicación actual hacia delante o hacia atrás en pasos de un segundo (si el contador muestra el tiempo) o en pasos de un tiempo (si el contador muestra el compás). Después de mover la ubicación, puede pulsar la tecla PLAY [►] para empezar la reproducción desde esa ubicación.
- También puede utilizar las teclas REW [◄◄]/FF [►►|]para mover la ubicación actual, y después regrabar desde dicha ubicación. Si desea regrabar repetidamente en la misma zona, es conveniente utilizar la función pinchado

de entrada/salida automático (→ p.33).

- Utilizando V-takes (→ p.35) puede grabar una nueva toma manteniendo la actual.

[Ejemplo de pentagrama: Guitarra rítmica 2]

Paso 3: Overdubbing

En este paso grabaremos una parte de guitarra rítmica (como en el pentagrama de ejemplo mostrado anteriormente) en la pista 2, mientras escucha la guitarra rítmica grabada en la pista 1, en el paso 2 (así como la canción de percusión). Esta grabación de partes adicionales se denomina "overdubbing."

◆ Preparaciones ◆

Cargue el proyecto guardado como última operación del Paso 2-3. Alternativamente, puede cargar el proyecto "Sample 2" (número 993), en el que la pista 1 ya contiene una parte de guitarra rítmica grabada en la pista 1. (Para más detalles acerca de la carga de un proyecto, consulte la p.17.)

3-1: Seleccione un patch de efectos de inserción

También aplicaremos un efecto de inserción a la pista 2 mientras la grabamos.

1 Pulse la tecla [EFFECT], y utilice las teclas de ALGORITHM para seleccionar el algoritmo de efectos de inserción deseado.

Igual que en el paso 2-2, pulse la tecla [GUITAR/BASS] para seleccionar el algoritmo GUITAR/BASS.

2 Gire el dial para seleccionar el patch deseado.

Para este ejemplo, seleccione el patch llamado "Phaser" (número 7).

3 Pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

3-2: Seleccione una pista y grabe

A continuación, ajustaremos el nivel de grabación y grabaremos la guitarra rítmica en la pista 2.

1 Mientras reproduzca el instrumento, gire el control [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación.

2 Con el grabador detenido, pulse repetidamente la tecla de estado 2 para que la tecla se ilumine en rojo.

La pista 2 quedará seleccionada como pista de grabación.

3 Pulse la tecla PLAY [►] y, mientras escucha la canción de percusión, utilice el deslizador 2 para ajustar el nivel de control.

Si fuera necesario, utilice los deslizadores DRUM/BASS y el deslizador 1 para ajustar el balance del volumen de la canción de percusión y la pista 1.

Cuando termine de ajustar los niveles de control, pulse la tecla STOP [■] para detener la canción.

4 Pulse la tecla ZERO [|◄◄] para volver al principio de la canción.

5 Para empezar a grabar, mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [►].

Se iluminarán las teclas REC [●] y PLAY [►], y se iniciará la grabación en la pista 2. Grabe la interpretación de guitarra mientras escucha la canción de percusión y la pista 1.

6 Cuando haya terminado de grabar la interpretación de guitarra, pulse la tecla STOP [■].

Se apagarán las teclas REC [●] y PLAY [►], y se detendrá la grabación.

7 Para escuchar el contenido grabado, pulse la tecla ZERO [⏮] para volver al principio de la canción, y pulse la tecla PLAY [►].

Las pistas 1/2 se reproducirán junto con la canción de percusión. Si desea rehacer la grabación, repita los pasos 2 – 6.

Cuando haya terminado de grabar la pista 2, utilice el mismo procedimiento para grabar otros instrumentos en las demás pistas. Cuando haya terminado toda la grabación, guarde el proyecto.

Paso 4: Mezcla

Cuando haya terminado de grabar todas las pistas, puede ajustar el balance del volumen, etc. de la sección de percusión y de la sección del grabador y crear una canción terminada.

◆ Preparaciones ◆

- Conecte un grabador master como un grabador MD o DAT a los jacks [OUTPUT] (DIGITAL o MASTER).
- Cargue el proyecto que haya guardado al final del paso 3-2. Alternativamente, puede cargar el proyecto "Sample 3" (número 994) desde el disco duro. Con los ajustes originales del MRS-1044, este proyecto contiene interpretaciones pregrabadas en todas las pistas. (Para información acerca de cómo cargar un proyecto, consulte la página 17.) La estructura de la pista de "Sample 3" se muestra a continuación.

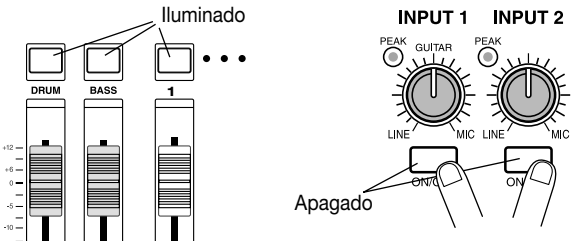
Pista 1	Guitarra rítmica 1
Pista 2	Guitarra rítmica 2
Pista 3	Guitarra solista
Pista 4	Piano eléctrico
Pista 5	Órgano
Pista 6	Sintetizador
Pista 7/8	Percusión (L/R)
Pista 9/10	Pad sintetizador (L/R)

4-1: Ajustar el volumen, la panoramización y la ecualización

A continuación se explica como ajustar el volumen, la panoramización (posición estéreo izquierda/derecha), y la ecualización para cada canal de la sección del mezclador.

Ajustar el volumen

1 Asegúrese de que todas las teclas de estado (DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, 9/10) estén iluminadas en verde. Además, pulse las teclas INPUT 1/2 [ON/OFF] para que se apaguen.



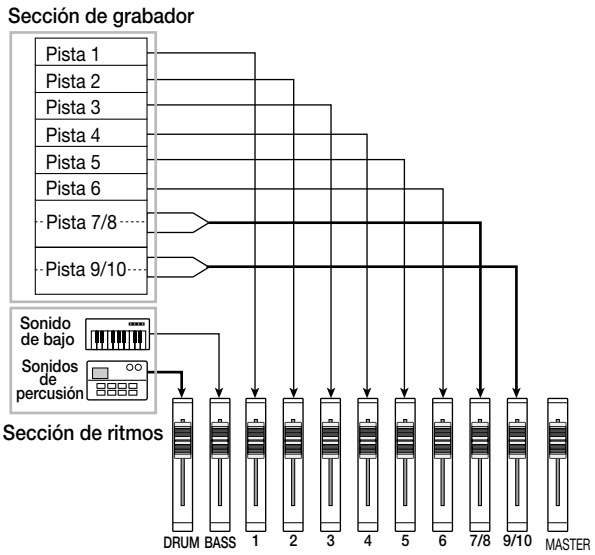
Sugerencia

Si las teclas INPUT 1/2 [ON/OFF] se activan, los instrumentos conectados a los jacks [INPUT 1/2] también se mezclan.

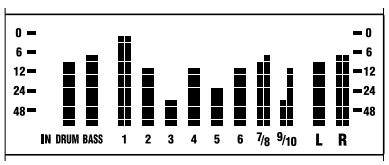
2 **Suba el deslizador MASTER a la posición 0 (dB).**

3 **Pulse el botón PLAY [►] para reproducir la canción y utilice los deslizadores de cada canal (DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, 9/10) para ajustar el balance del volumen.**

El sonido de percusión y el sonido de bajo de la sección de percusión se asignan a los canales DRUM y BASS respectivamente y las pistas de grabación 1 – 6, 7/8, 9/10 se asignan a los canales del mezclador 1 – 6, 7/8 y 9/10 respectivamente. Utilice los deslizadores DRUM/BASS para ajustar el volumen de la sección de percusión y los deslizadores 1 – 6, 7/8, y 9/10 para ajustar el volumen de cada pista de la sección del grabador.



El vúmetro(DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, 9/10) que se encuentra en el centro de la pantalla indica el nivel de señal post-deslizador de cada canal. El vúmetro L/R indica el nivel de la señal que ha pasado a través del deslizador MASTER. Ajuste la mezcla, vigilando que el punto 0 (dB) de cada vúmetro no se ilumine.



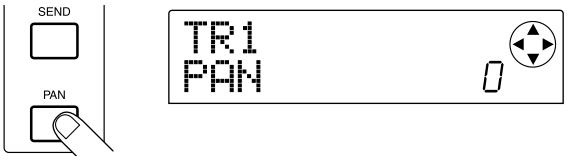
Sugerencia

Si es necesario, también puede hacer que los vúmetros muestren los niveles de señal pre-deslizadores (→ p.54).

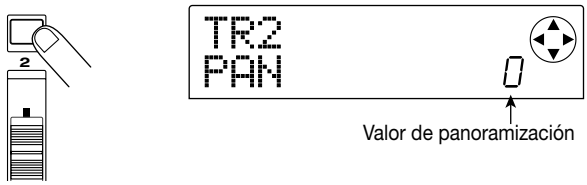
Ajustar la panoramización

4 **En la pantalla principal, pulse la tecla [PAN] de la sección TRACK PARAMETER.**

Cuando pulse una de las teclas de la sección TRACK PARAMETER, aparecerá el menú del parámetro de pista, lo que le permitirá ajustar parámetros como la panoramización y la ecualización de cada canal. Si pulsa la tecla [PAN], aparecerá una pantalla donde podrá definir el ajuste de panoramización.



5 **Utilice las teclas de estado del canal cuya panoramización desee ajustar.**



Cuando se visualiza el menú de parámetros de pista, puede pulsar una tecla de estado (o las teclas del cursor [◄]/[►]) para seleccionar el canal cuyos parámetros desee ajustar.

6 **Gire el dial para ajustar el valor de panoramización.**

El valor de panoramización se puede ajustar en una frecuencia de L100 (extremo izquierdo) – 0 (centro) – R100 (extremo derecho).

7 **Repita los pasos 5 – 6 para ajustar la panoramización de otros canales.**

NOTA

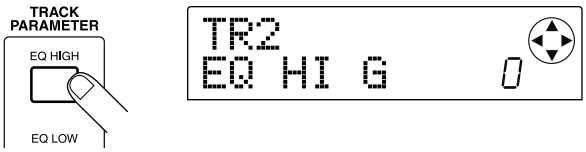
Para los canales estéreo (el canal DRUM, los canales 7/8 y 9/10), las funciones de parámetros PAN funcionan como un parámetro BALANCE que ajusta el balance de volumen entre los canales L/R.

Ajustar la ecualización

8 **Pulse la tecla [EQ HIGH] o la tecla [EQ LOW].**

Pulse la tecla [EQ HIGH] para ajustar el ecualizador de alta frecuencia, o la tecla [EQ LOW] para ajustar el ecualizador de baja frecuencia. La siguiente ilustración

muestra la pantalla que aparecerá si pulsa la tecla [EQ HIGH].



9 Utilice las teclas de estado del canal cuya ecualización desee ajustar.

10 Utilice las teclas del cursor [▼]/[▲] para seleccionar el parámetro de EQ que desea ajustar, y gire el dial para modificar el ajuste.

Los parámetros disponibles y sus frecuencias son las siguientes.

● Si ha pulsado primero la tecla [EQ HIGH]

- EQ HI G: Ajuste la cantidad de realce/corte -12 – 0 – 12 (dB) para el intervalo de la frecuencia alta.
- EQ HI F: Ajusta la frecuencia en que se producirá el realce o el corte de la frecuencia alta, en el intervalo de 500 – 18000 (Hz).

● Si ha pulsado primero la tecla [EQ LOW]

- EQ LO G: Ajuste la cantidad de realce/corte -12 – 0 – 12 (dB) para el intervalo de la frecuencia baja.
- EQ LO F: Ajusta la frecuencia en que se producirá el realce o el corte de la frecuencia baja, en el intervalo de 40 – 1600 (Hz).

Sugerencia

- Cuando se visualizan los parámetros EQ HI G / EQ HI F en la pantalla, puede pulsar la tecla [EQ HIGH] para activar/desactivar el EQ de alta frecuencia. (La tecla se apagará cuando se desactive.)
- Cuando se visualizan los parámetros EQ LO G / EQ LO F en la pantalla, puede pulsar la tecla [EQ LOW] para activar/desactivar el EQ de baja frecuencia. (La tecla se apagará cuando se desactive.)

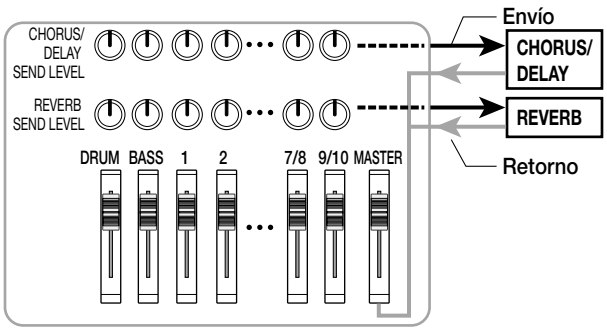
11 Repita los pasos 9 – 10 para definir ajustes de la misma forma para otros parámetros EQ u otros canales.

12 Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

4-2: Utilizar los efectos de envío/retorno

Dos efectos, reverberación y chorus/delay, están conectados internamente al envío/retorno del mezclador. Estos efectos se denominan "efectos de envío/retorno." El siguiente diagrama muestra el flujo de señal de los efectos de envío/retorno.



La profundidad de cada efecto de envío/retorno se ajusta con el nivel de envío (el nivel de la señal enviada a cada efecto) para cada canal. Si aumenta el nivel de envío se incrementará la cantidad de señal que se envía al efecto, produciendo un efecto más profundo para dicho canal.

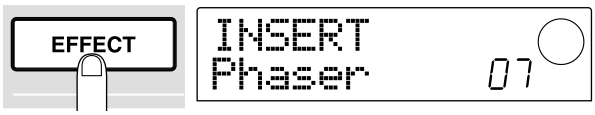
En este ejemplo, seleccionaremos un patch de efecto de envío/retorno y ajustaremos el nivel de envío para cada canal para ajustar la cantidad de reverberación y chorus.

Cambiar el patch de efectos de envío/retorno

Los proyectos nuevos contienen patches para la reverberación y chorus/delay. A continuación se explica como se puede cambiar el patch actualmente seleccionado para la reverberación o chorus/delay, y editar el efecto de reverberación o chorus según lo desee.

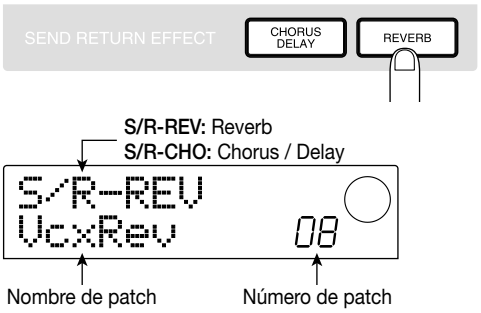
1 Pulse la tecla [EFFECT].

Aparecerá una pantalla donde podrá seleccionar los patches para los efectos internos (efectos de inserción o efectos de envío/retorno).



2 Pulse la tecla [REVERB] o la tecla [CHORUS/DELAY].

Pulse la tecla [REVERB] para seleccionar el patch de reverberación, o la tecla [CHORUS/DELAY] para seleccionar un patch chorus/delay. En la pantalla se indicará el patch seleccionado actualmente para el efecto seleccionado.
La pantalla que se muestra a continuación es un ejemplo de cuando se pulsa la tecla [REVERB].



3 Gire el dial para seleccionar un patch.

Para este ejemplo, seleccione el patch llamado " BrgtRoom " (número 01).

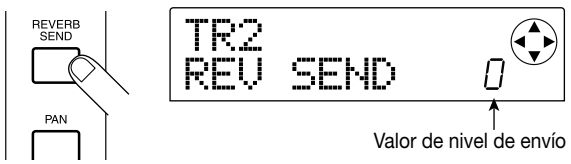
4 Cuando haya terminado de seleccionar el patch, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

Ajustar el nivel de envío

5 En la sección TRACK PARAMETER, pulse la tecla [CHORUS/DELAY SEND] o la tecla [REVERB SEND].

Pulse la tecla [REVERB SEND] si desea ajustar el nivel de envío de reverberación, o la tecla [CHORUS/DELAY SEND] si desea ajustar el nivel de envío chorus/delay. Aparecerá una pantalla donde podrá ajustar el nivel de envío del efecto seleccionado. La pantalla que se muestra a continuación es un ejemplo de cuando se pulsa la tecla [REVERB SEND].



6 Pulse una de las teclas de estado (DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, 9/10) cuyo nivel de envío desee ajustar.

El valor de nivel de envío del canal seleccionado se visualizará.

7 Pulse la tecla PLAY [►] y mientras la canción se reproduzca, gire el dial para ajustar el valor del nivel de envío.

El nivel de envío se puede ajustar en un intervalo de 0 – 100. A medida que se incrementa el valor, el efecto se aplicará más profundamente al canal seleccionado.

8 Ajuste el nivel de envío de otros canales de la misma forma que para los pasos 6 – 7.

9 Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

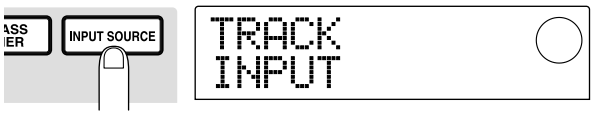
4-3: Aplica un efecto de inserción a toda la canción

Puede colocar el efecto de inserción inmediatamente antes del deslizador MASTER y utilizar uno de los patches de algoritmos MASTERING para modificar las dinámicas o el tono de toda la canción. Como ejemplo, aquí se explica como utilizar este método para aplicar un efecto de inserción a toda la canción.

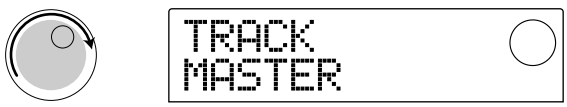
Cambiar la ubicación de inserción del efecto de inserción

1 En la pantalla principal, pulse la tecla [INPUT SOURCE] (ubicada en la sección de efectos).

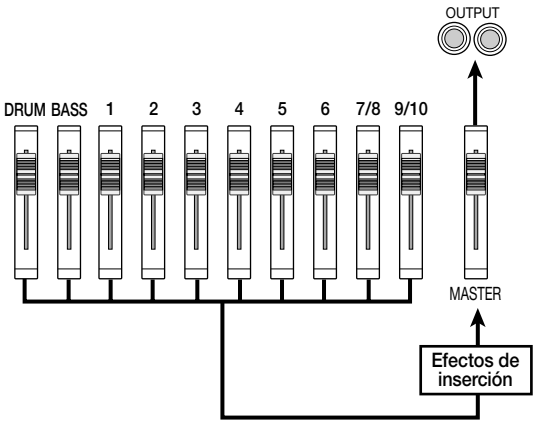
La tecla [INPUT SOURCE] parpadeará y en la pantalla aparecerá "TRACK INPUT." Esto significa que el efecto de inserción se inserta en el mezclador de entrada (la sección del mezclador que procesa la señal de entrada).



2 Gire el dial para que en la pantalla aparezca "TRACK MASTER."



Ahora los efectos de inserción se insertarán inmediatamente antes del deslizador MASTER y puede procesar la señal de toda la canción que se envía desde el jack [OUTPUT].



Sugerencia

El efecto de inserción también se puede insertar en el canal deseado del mezclador para procesar la señal de la sección de percusión. Para más detalles, consulte la página 76.

3 Pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

Seleccionar un patch para los efectos de inserción

4 Pulse la tecla [EFFECT] y pulse la tecla [MASTERING].

El algoritmo MASTERING se seleccionará para el efecto de inserción.

5 Gire el dial para seleccionar un patch.

Para este ejemplo, seleccione el patch número 07 "WarmMst"

6 Pulse la tecla PLAY [►] para reproducir la canción.

La canción entera pasará a través del efecto de inserción y se enviará desde los jacks [OUTPUT]. Si lo desea, puede editar el patch actualmente seleccionado para realizar ajustes detallados a la forma de aplicación del efecto (→ p.78).

7 Cuando haya terminado de seleccionar el patch, pulse la tecla [EXIT].

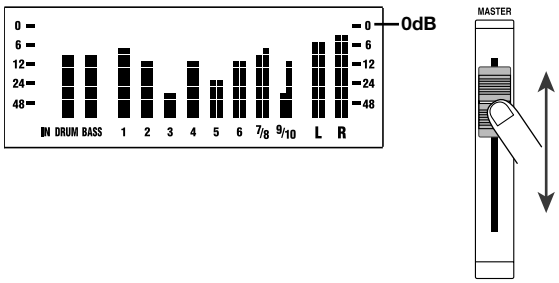
Volverá a la pantalla principal.

4-4: Realizar la mezcla

Finalmente, grabará (mezclar) la canción entera en un grabador master externo.

1 Pulse la tecla PLAY [►] para reproducir la canción y mientras observe el vúmetro, ajuste el volumen general de la canción según desee.

Ajuste el deslizador MASTER y asegúrese de que el punto 0 dB del vúmetro L/R no se ilumina.



2 Cuando haya terminado de ajustar el deslizador MASTER, pulse la tecla STOP [■] para detenerlo y pulse la tecla ZERO [|◄◄] para volver al principio de la canción.

3 Empiece a grabar en el grabador externo conectado al(los) jack(s) [OUTPUT] y pulse la tecla PLAY [►] del MRS-1044.

4 Cuando haya terminado de grabar, detenga el grabador externo. Pulse la tecla STOP [■] del MRS-1044 para detener la canción.

Así se completará la mezcla. No olvide grabar el proyecto actual en el disco duro.

Sugerencia

Con los ajustes originales, el disco duro contiene un proyecto con una mezcla completa de todas las pistas grabadas. (Nombre del proyecto "Sample 4," número del proyecto 995.) Para información acerca de como cargar un proyecto, consulte la página 17.)

Nota

En el MRS-1044, el proyecto actual se guardará automáticamente cuando desactive la unidad o carga otro proyecto. Por eso, si modifica la mezcla después de haber salvado el proyecto con su mezcla "completada", no podrá volver a la mezcla original "completa". Para asegurarse de que ha guardado la mezcla completa, le aconsejamos que proteja el proyecto (→ p.85) o guarde los ajustes de la mezcla actual como una "escena" (→ p.51).

Referencia [Grabador]

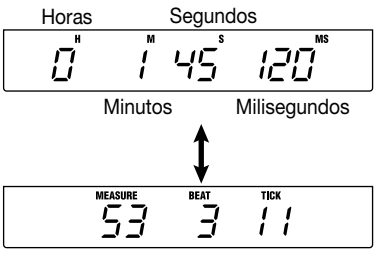
Esta sección explica las funciones y operaciones de la sección del grabador del MRS-1044.

Desplazarse a la posición deseada en la canción (función Locate)

Puede especificar una posición dentro la canción en unidades de tiempo (minutos/Segundos/10 ms) o en unidades de medida (compás/tiempo/pulsación), y colocarse (desplazarse) a dicha posición.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [TIME BASE] en la sección de la pantalla.

Cada vez que pulse la tecla [TIME BASE] se alternará la visualización del tiempo y la visualización de compás.



NOTA

Las operaciones Locate pueden ejecutarse incluso si la sección de percusión está desconectada de la sección del grabador (es decir, cuando la tecla [RHYTHM] esté iluminada). Aun así, en este caso, siempre se utilizará la visualización de compás.

2. Compruebe que el grabador esté parado, y pulse la tecla del cursor [►] una vez en la pantalla principal.

El carácter "M" parpadeará durante la visualización del tiempo, y el indicador "MEASURE" parpadeará durante la visualización de compás.

3. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para desplazar el área parpadeante hacia la izquierda o derecha, y gire el dial para especificar la posición a la que desee desplazarse.

La visualización del tiempo puede cambiarse en unidades de minutos/segundos/10 milisegundos, y la visualización de medidas en unidades de compás/tiempo/pulsación. Al cambiar el valor, se desplazará de inmediato a la posición especificada.

También puede pulsar la tecla PLAY [►] para empezar a reproducir desde el punto al que se colocó.

Asignar marcas dentro la canción (función Marker)

Es posible asignar hasta 100 marcas en una canción en cualquier posición deseada, y colocarse en una marca pulsando una tecla o especificando el número de marca deseada. Resulta útil cuando desea reproducir repetidamente desde una posición específica.

Sugerencia

También puede utilizar la función marker para recuperar los ajustes del mezclador (escenas) en una posición deseada de una canción (→ p.51).

Asignar una marca

A continuación se describe cómo asignar una marca en una posición deseada de una canción.

1. Colóquese en el punto al que desea asignar una marca.

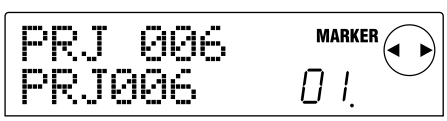
Si fuera necesario, puede utilizar la función Scrub para definir ajustes precisos en la posición actual en intervalos de 10 milisegundos (→ p.31).

Sugerencia

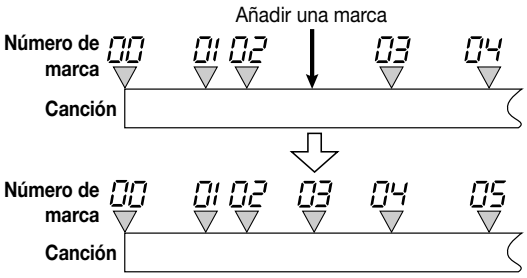
Puede asignar una marca durante la reproducción o cuando esté detenido el equipo.

2. Pulse la tecla [MARK].

Se asignará una marca a la posición actual. Cuando se haya asignado una marca, el nuevo número de marca (01 – 99) aparecerá en el área MARKER en la parte superior derecha de la pantalla.



El número de marca se asigna de forma automática en orden ascendente desde el principio de la canción. Si añade una marca nueva entre dos marcas existentes, las marcas subsiguientes se volverán a numerar.



Sugerencia

- El número de marca 00 ya está definido al principio de la canción (la posición cero del contador).
- En la pantalla principal, el área MARKER en la parte superior derecha de la pantalla mostrará el número de la marca que ha pasado en último lugar (es decir, la marca anterior en la canción). Si se visualiza un punto en la parte inferior derecha del número de marca, significa que la posición de la marca coincide con la posición actual.

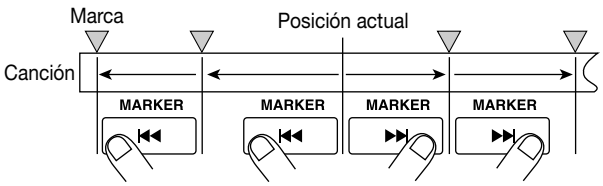
Colocarse en una posición de marca

A continuación se explica cómo desplazarse a la posición de una marca. Puede hacerse de dos maneras: puede utilizar las operaciones de tecla, o especificar el número de marca directamente.

■ Utilizar teclas para localizar

1. Pulse la tecla MARKER [⏮] o [⏭].

Cada vez que pulse la tecla, se colocará en la próxima marca antes o después de la posición actual.



■ Especificar el número de marca a localizar

1. En la pantalla principal, pulse la tecla del cursor [◄] una vez.

La palabra MARKER parpadeará en la parte superior derecha de la pantalla.

2. Gire el dial para seleccionar el número de marca deseado.

Tan pronto como se cambie el número, se colocará en dicho número.

Eliminar una marca

A continuación se describe cómo eliminar una marca que haya asignado.

1. Colóquese en la marca que desee eliminar.

El número de marca visualizado en el área MARKER es la marca que se eliminará. Sin embargo, no es posible eliminar una marca a menos que la posición de la marca coincida de forma exacta con la posición actual. Compruebe que el punto de la parte inferior derecha del número de marca esté iluminado.

2. Pulse la tecla [CLEAR].

La marca seleccionada se eliminará, y las marcas subsiguientes se volverán a numerar.

NOTA

- No es posible recuperar una marca eliminada.
- No es posible eliminar el número de marca "00" situado al principio de la canción.

Localizar una posición deseada (función Scrub/Preview)

El MRS-1044 proporciona una función "Scrub" que le permite buscar una posición deseada mientras reproduce de forma repetida un fragmento corto antes o después de la posición actual. Resulta útil cuando desea localizar de manera muy precisa el punto en el que empieza o se detiene un sonido específico. Si la función Scrub está activada, puede utilizar la función "Preview" que reproduce 0,7 segundos del sonido anterior o siguiente al pulsar la tecla REW [◀◀] o FF [▶▶]. Si utiliza las funciones Scrub y Preview conjuntamente, podrá localizar la posición deseada rápidamente y de forma precisa.

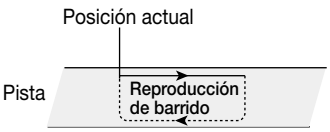
NOTA

Si se están utilizando las funciones Scrub/Preview, sólo podrá reproducirse una de las pistas 1 – 10.

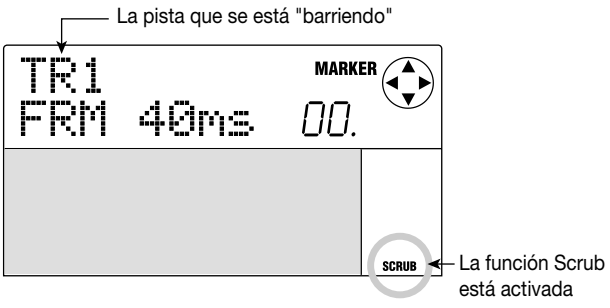
Utilizar las funciones Scrub/Preview

1. En la pantalla principal, mantenga pulsada la tecla STOP [■] y pulse la tecla PLAY [►].

De esta forma se activa la función Scrub, y se reproducirá repetidamente un fragmento corto (40 milisegundos por defecto) a continuación de la posición actual.



Cuando la función Scrub está activada, el indicador SCRUB aparecerá en la parte inferior derecha de la pantalla.



2. Pulse una de las teclas de estado 1 – 6, 7/8, o 9/10 para seleccionar la pista que se barrerá.

Para las pistas estéreo (7/8, 9/10), la selección se alternará entre pistas de números impares y números pares cada vez que pulse la tecla de estado.

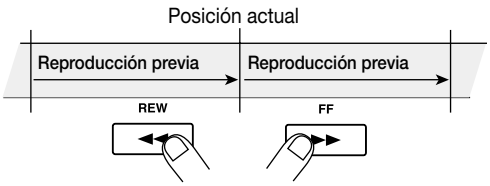
3. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] de forma que la unidad visualizada en el borde derecho del contador ("MS" para la visualización del tiempo, o "TICK" para visualización de compás) parpadee.

4. Gire el dial hacia la izquierda o derecha para localizar la posición deseada.

Durante la reproducción de barrido, la posición actual se desplazará hacia adelante o hacia atrás en intervalos de 10 milisegundos (para la visualización de tiempo) o en intervalos de una pulsación (para la visualización de compás).

5. Si desea utilizar la función Preview para escuchar el fragmento antes de la posición actual, pulse la tecla REW [◀◀]. Para escuchar el fragmento después de la posición actual, pulse la tecla FF [▶▶].

Si pulsa la tecla REW [◀◀], se reproducirá un fragmento de 0,7 segundos previo a la posición actual (finalizando en la posición actual). Si pulsa la tecla FF [▶▶], se reproducirá un fragmento de 0,7 segundos después de la posición actual (empezando en la posición actual). Esto se denomina "reproducción previa." Cuando finalice la reproducción previa, se reanudará la reproducción de barrido.



6. Para cancelar la función Scrub, pulse la tecla STOP [■].

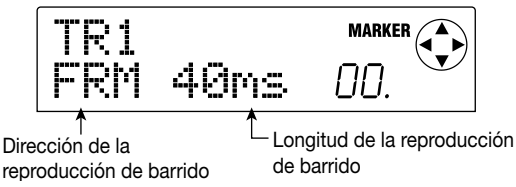
Volverá a la pantalla principal.

Cambiar los ajustes de la función Scrub

Cuando la función Scrub está activada, puede cambiar la dirección de la reproducción de barrido (tanto si reproduce el fragmento que se encuentra antes o después de la posición actual), y la longitud del fragmento de reproducción de barrido.

1. En la pantalla principal, mantenga pulsada la tecla STOP [■] y pulse la tecla PLAY [►].

De esta forma se activa la función Scrub, y aparecerá la siguiente pantalla. Los caracteres en la parte inferior izquierda (TO/FRM) indican la dirección de la reproducción de barrido, y el número de la parte inferior derecha (40 – 200) es la longitud de la misma.



2. Si desea cambiar la longitud de la reproducción de barrido, utilice las teclas del cursor [◄]/[►] de forma que el ajuste de longitud de la reproducción de barrido parpadee, y gire el dial.

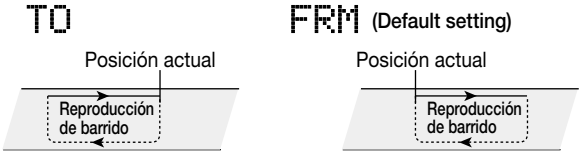
Puede seleccionar 40, 80, 120, 160, o 200 (ms) como la longitud de reproducción de barrido.

Sugerencia

También puede utilizar las teclas del cursor [▲]/[▼] para cambiar la longitud de la reproducción de barrido.

3. Si desea cambiar la dirección de la reproducción de barrido, utilice las teclas del cursor [◄]/[►] de forma que el ajuste de dirección de la reproducción de barrido parpadee, y gire el dial.

Si selecciona "TO," la reproducción de barrido se iniciará desde un punto anterior y finalizará en la posición actual. Si selecciona "FRM," la reproducción de barrido se iniciará desde la posición actual (este es el ajuste por defecto).



Sugerencia

La reproducción de la función scrub se verá afectada de inmediato por cualquier cambio que realice en los ajustes de barrido.

4. Si desea utilizar los nuevos ajustes de la reproducción de barrido para localizar una posición, utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para mover el área parpadeante a la unidad visualizada en la parte derecha del contador ("MS" para la visualización de tiempo, o "TICK" para la visualización de compás).

Gire el dial hacia la izquierda o la derecha, y la posición actual avanzará o retrocederá. Para más detalles acerca de cómo ejecutar las funciones Scrub/Preview, consulte la sección anterior.

5. Para abandonar la función Scrub, pulse la tecla STOP [■].

Volverá a la pantalla principal.

Reproducir repetidamente (función A-B Repeat)

A-B Repeat es una función que reproduce repetidamente un fragmento deseado de la canción. Esto resulta útil cuando desee escuchar el mismo fragmento repetidamente.

1. Colóquese en el punto en el que desee que se inicie la reproducción de repetición, y pulse la tecla [A-B REPEAT].

La tecla [A-B REPEAT] parpadeará, y se especificará la posición de inicio de repetición (punto A).

2. Colóquese en el punto en el que desee que se finalice la reproducción de repetición, y pulse la tecla [A-B REPEAT].

La tecla [A-B REPEAT] dejará de parpadear y se iluminará, y se especificará la posición del final de repetición (punto B).

Nota

Si especifica un punto B que esté situado antes del punto A, el fragmento desde los puntos B → A se reproducirá repetidamente.

Sugerencia

- Si desea redefinir los ajustes del punto A/B, pulse la tecla [A-B REPEAT] varias veces de forma que se apague, y a continuación repita los pasos 1 – 2 una vez más.
- Los ajustes del punto A/B pueden definirse cuando el grabador esté detenido o bien reproduciéndose.

3. Para iniciar la reproducción de repetición, pulse la tecla PLAY [►].

La reproducción de repetición se iniciará al pulsar la tecla PLAY [►] mientras la tecla [A-B REPEAT] esté iluminada. Incluso después de pulsar la tecla STOP [■] para detener la reproducción, puede realizar la reproducción de repetición de nuevo tantas veces como desee, mientras la tecla [A-B REPEAT] esté iluminada.

4. Para desactivar la reproducción de repetición, pulse la tecla [A-B REPEAT].

La tecla [A-B REPEAT] se apagará, y la reproducción de repetición se desactivará.

Nota

Cuando se apague la tecla [A-B REPEAT], las posiciones del punto A/B se eliminarán.

Volver a grabar sólo un fragmento especificado (función Punch-in/out)

Punch-in/out es una función que le permite grabar de nuevo un fragmento especificado de una pista grabada previamente. La acción de conmutar una pista reproducida actualmente en el modo de grabación se denomina "pinchado de entrada," y la acción de pasar de la grabación a la reproducción se denomina "pinchado de salida."
El MRS-1044 proporciona dos formas para hacerlo. Puede utilizar las teclas del panel o una pedalera (vendida por separado) para iniciar el pinchado de entrada/salida manualmente ("pinchado de entrada/salida manual"), o iniciarlos de forma automática en los puntos especificados previamente ("pinchado de entrada/salida automático").

NOTA

Cuando utilice el pinchado de entrada/salida para volver a grabar, el material grabado previamente se sobrescribirá (sustituirá) por el material grabado nuevamente. Si desea comparar en un futuro el estado previo con el resultado del pinchado de entrada/salida, debe capturar dicha pista de antemano como información de Deshacer (→ p.44).

Utilizar el pinchado de entrada/salida manual

A continuación se describe cómo utilizar el pinchado de entrada/salida manual para volver a grabar un fragmento de una pista grabada previamente.

Sugerencia

Si desea utilizar la pedalera (ZOOM FS01/FS02) para realizar el pinchado de entrada/salida, conecte la pedalera en el jack [FOOT SW] del panel posterior.

NOTA

Con los ajustes por defecto del MRS-1044, viene definida una pedalera conectada al jack [FOOT SW] para iniciar/detener la reproducción de la canción. Si desea utilizar la pedalera para realizar el pinchado de entrada/salida, deberá cambiar en primer lugar el ajuste interno (→ p.92).

1. **Pulse repetidamente la tecla de estado de la pista en la que desea realizar el pinchado de entrada/salida, de forma que la tecla se ilumine en rojo.**

2. **Suba el deslizador del canal correspondiente a la posición de 0 dB.**

3. **Mientras reproduzca el instrumento, utilice el control [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación.**

Si fuera necesario, reproduzca el grabador y utilice los deslizadores de la sección del mezclador para ajustar el balance de mezcla del instrumento y la reproducción de las pistas.

4. **Colóquese en un punto varios compases antes del punto donde desee realizar el pinchado de entrada, y pulse la tecla PLAY [►] para empezar la reproducción.**

5. **Al llegar a la posición del pinchado de entrada, pulse la tecla REC [●] (o pulse la pedalera).**

La tecla REC [●] se iluminará, y empezará la grabación desde dicha posición.

6. **Al llegar a la posición del pinchado de salida, pulse la tecla REC [●] una vez más (o pulse otra vez la pedalera).**

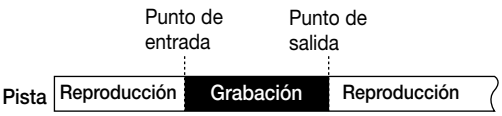
La tecla REC [●] se apagará, y la grabación se desactivará desde dicho punto.

7. **Para detener el transporte, pulse la tecla STOP [■].**

8. **Para comprobar el contenido grabado nuevamente, colóquese en el punto del paso 4 y pulse la tecla PLAY [►].**

Utilizar el pinchado de entrada/salida automático

El pinchado de entrada/salida automático es una función que le permite especificar de antemano el fragmento que se debe volver a grabar. El pinchado de entrada se realizará de forma automática cuando alcance el punto de inicio (punto de entrada), y el pinchado de salida se realizará de forma automática cuando alcance la posición final (punto de salida).



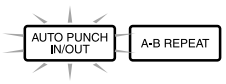
Para realizar el pinchado de entrada/salida, utilice la tecla [AUTO PUNCH-IN/OUT] para especificar en primer lugar el punto de entrada y el punto de salida, y a continuación ejecutar la operación de grabar. El procedimiento es el siguiente:

1. **En el canal para la pista que desea volver a grabar, suba el deslizador a la posición de 0 dB.**

2. **Mientras reproduzca el instrumento, utilice el control [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación.**

3. **Colóquese en el punto en el que desea realizar el pinchado de entrada, y pulse la tecla [AUTO PUNCH-IN/OUT].**

La tecla [AUTO PUNCH-IN/OUT] parpadeará. De esta forma se ajusta el "In point (punto de entrada)" en el que se iniciará la grabación.



Intermitente

4. Colóquese en el punto en el que desea realizar el pinchado de salida, y pulse la tecla [AUTO PUNCH-IN/OUT] una vez más.

De esta forma se ajusta el "Out point (punto de salida)" en el que finalizará la grabación. El botón [AUTO PUNCH-IN/OUT] deja de parpadear para iluminarse. Esto indica que la función de pinchado de entrada/salida automático está activada.

Iluminado

Sugerencia

Si desea especificar los puntos de entrada/salida de forma precisa, resulta útil utilizar la función Scrub (→ p.31) para localizar las posiciones y asignar una marca (→ p.29) de antemano en las posiciones deseadas.

5. Sitúe el grabador en una posición anterior al punto de entrada.

6. Pulse repetidamente la tecla de estado para la pista en la que desea realizar el pinchado de entrada/salida, hasta que la tecla se ilumine en rojo.

Nota

Una tecla de estado que esté iluminada en rojo significa que la posición actual se encuentra entre el punto de entrada y el punto de salida. En este caso, utilice el transporte una vez más para localizar un punto que se encuentre antes que el punto de entrada.

7. Si desea ensayar el pinchado de entrada/salida automático, pulse la tecla PLAY [►].

El grabador empezará a reproducirse. Cuando alcance el punto de entrada, la pista en la que realice el pinchado de entrada/salida se enmudecerá. Cuando alcance el punto de salida, el enmudecimiento se desactivará. (Siempre podrá monitorizar la señal de entrada durante este tiempo.) Si realiza esta acción no se grabará nada en la pista.
Una vez haya terminado de practicar, desplácese una vez más hasta una posición anterior al punto de entrada.

8. Para realizar el pinchado de entrada/salida automático, mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [►].

Cuando alcance el punto de entrada, se iniciará la grabación de forma automática (Pinchado de entrada). Cuando alcance el punto de salida, la grabación finalizará automáticamente y se reanudará la reproducción (pinchado de salida).

9. Cuando haya terminado la grabación, pulse la tecla STOP [■].

10. Para verificar el contenido grabado, pulse la tecla de status de la pista en la que haya pinchado en inicio / final, hasta que la tecla se ilumine en verde. Luego localice un punto anterior al punto de inicio y pulse la tecla PLAY [►].

Si desea rehacer la grabación, repita los pasos 5 – 8.

11. Si está satisfecho con la grabación, pulse la tecla [AUTO PUNCH-IN/OUT].

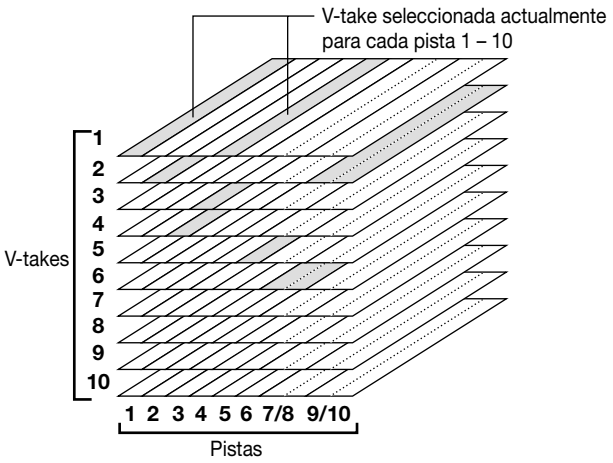
La tecla [AUTO PUNCH-IN/OUT] se apagará, y la función de pinchado de entrada/salida automático se desactivará. (Se ignorarán los ajustes del punto de entrada y salida.)

Sugerencia

Si utiliza el pinchado de entrada/salida automático junto con la función A-B Repeat (→ p.32), puede volver de forma automática al punto de pinchado de entrada después de realizar el pinchado de salida, y escuchar el contenido grabado. Para hacerlo, ajuste los puntos de entrada/salida, a continuación ajuste el punto A y el punto B fuera de esta zona y active A-B Repeat.

Utilizar V-takes

Cada pista 1 – 10 del grabador contiene diez pistas virtuales, denominadas "V-takes." Para cada pista, es posible seleccionar una Toma, que se utilizará para grabar y reproducir. Por ejemplo, puede conmutar V-takes como si grabara múltiples voces o solos de guitarra en la misma pista, y más adelante compararlas y seleccionar la mejor V-take.



Conmutar V-takes

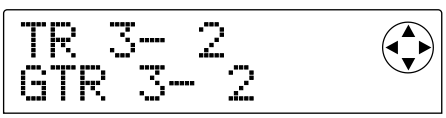
A continuación se describe cómo conmutar la V-take utilizada por cada pista 1 – 10.

Sugerencia

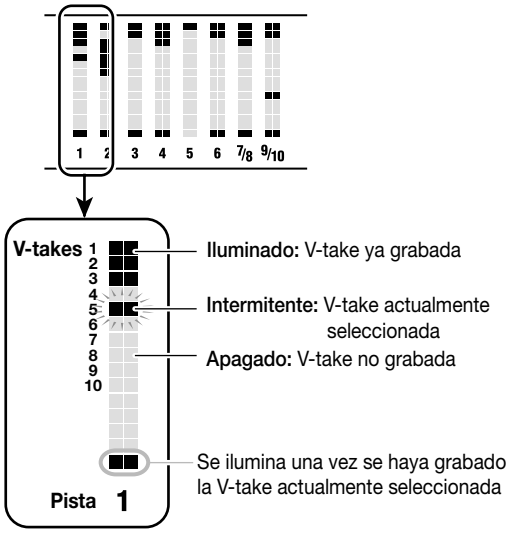
Incluso para las pistas estéreo (pistas 7/8 y 9/10) puede seleccionar diferentes V-takes para las pistas de numeración impar/par.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [V-TAKE] en la sección de pantalla.

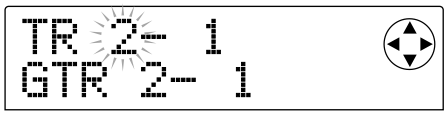
La tecla [V-TAKE] se iluminará y aparecerá una pantalla en la cual podrá cambiar la V-take para cada pista. En la indicación "TRxx-yy", xx es el número de la pista (1 – 10), e yy es el número de la V-take (1 – 10) seleccionada actualmente para dicha pista. El nombre de la V-take se visualiza debajo de "TRxx-yy."



La zona de la pantalla del vúmetro visualizará puntos iluminados/intermitentes/apagados para indicar la V-take actualmente seleccionada para cada pista, y las V-takes que ya han sido grabadas.



2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] de forma que el número de la pista parpadee, y gire el dial para seleccionar una pista (1 – 10).



Sugerencia

También puede utilizar las teclas de estado (1 – 6, 7/8, 9/10) para seleccionar una pista.
Al utilizar las teclas de estado 7/8 y 9/10, se seleccionarán las pistas de numeración impar/par alternativamente cada vez que pulse la tecla.

3. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] de forma que el indicador del número de la V-take parpadee, y gire el dial para seleccionar una V-take (1 – 10).

Si fuera necesario, repita los pasos 2 – 3 para también conmutar V-takes para otras pistas.
A las V-takes que ya hayan sido grabadas se les asignará un nombre por defecto de la siguiente manera. Estos nombres pueden editarse de la forma deseada. (Consulte la siguiente sección.)

- GTRxx-yy: Una V-take grabada a través de un efecto de inserción (algoritmo=GUITAR/BASS)
- MICxx-yy: Una V-take grabada a través de un efecto de inserción (algoritmo= MIC)
- LINxx-yy: Una V-take grabada a través de un efecto de inserción (algoritmo= LINE)
- MASxx-yy: Una V-take grabada a través de un efecto de inserción (algoritmo= MASTERING)
- BYPxx-yy: Una V-take grabada con el efecto de inserción desviado
- BOUxx-yy: Una V-take grabada utilizando la función de rebote

* xx será el número de la pista (1 – 10), e yy será el número de la V-take (1 – 10).

Sugerencia

Si se selecciona una V-take no grabada, la zona del nombre de la V-take indicará "NO DATA."

4. Una vez haya terminado de conmutar V-takes, pulse la tecla [EXIT].

La tecla [V-TAKE] se apagará, y volverá a la pantalla principal.

Editar el nombre de una V-take

Se asignará de forma automática un nombre por defecto a una V-take que ya haya sido grabada, pero puede editar este nombre de la siguiente manera.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [V-TAKE].

Aparecerá una pantalla en la que podrá cambiar la V-take de cada pista.

2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] y el dial (o las teclas de estado) para seleccionar la pista (1 – 10) para la que desea editar el nombre de una V-take.

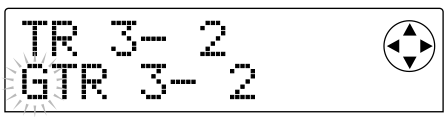
Para más detalles acerca de cómo seleccionar una pista, consulte la p.35.

Sugerencia

- No es posible editar el nombre de una V-take no grabada (NO DATA).
- Sólo puede editar el nombre de la V-take que esté seleccionada actualmente para cada pista 1 – 10.

3. Pulse la tecla [EDIT].

El primer carácter del nombre de la V-take parpadeará.



4. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para desplazar la posición intermitente, y gire el dial para cambiar el carácter.

Puede seleccionar los siguientes caracteres.

Números: 0 – 9
Letras: A – Z, a – z
Símbolos: (espacio) ! ” # $ % & ’ ( ) ∗ + , - . / : ; < = > ? @ [\ ] ^ _ ‘ {¦} ˜

5. Cuando haya terminado de introducir el nombre, pulse la tecla [EXIT].

El nombre se actualizará, y volverá a la pantalla del paso 2. Si fuera necesario, puede editar el nombre de la V-take de otra pista.

6. Cuando haya terminado la edición, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

Sugerencia

Si se elimina toda la información grabada de una V-take, el nombre volverá a aparecer como "NO DATA."

Combinar múltiples pistas (función Bounce)

"Bounce" es una función que mezcla las interpretaciones de la sección del grabador y la sección de percusión (grupo de percusión + programa de bajo), y las graba en una o dos pistas. (Esto a veces se denomina "grabación ping-pong.") A modo de ejemplo, explicaremos cómo pueden mezclarse en estéreo las pistas del grabador 1 – 8 y la sección de percusión, y grabarse en las pistas 9/10.

Ejecutar la grabación de rebote

1. Pulse la tecla de estado de la pista del destino de rebote (9/10) de forma que la tecla se ilumine en rojo.

Puede seleccionar un máximo de dos pistas monoaurales o una pista estéreo como el destino de rebote.

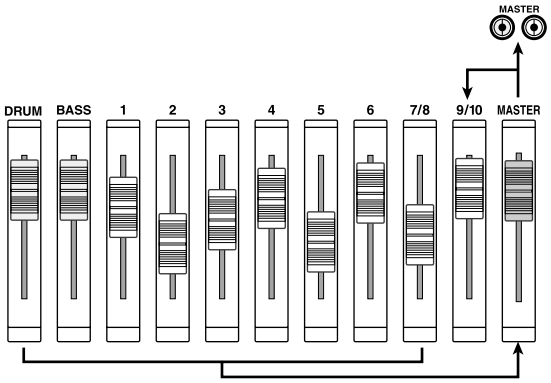
2. Pulse la tecla [BOUNCE].

La tecla [BOUNCE] se iluminará, y se activará la función Bounce.

3. Pulse la tecla PLAY [►] para reproducir la canción, y ajuste el balance de la mezcla de cada pista.

Mientras observa los vúmetros L/R, ajuste los deslizadores de canal DRUM, BASS, 1 – 6, y 7/8 y los deslizadores MASTER de manera que los vúmetros L/R no se corten.

Cuando la función Bounce esté activada, la señal que pasa a través del deslizador MASTER se enviará desde los jacks [OUTPUT], y al mismo tiempo se enviará a la(s) pista(s) del destino de rebote. Incluso si está utilizando el efecto de inserción o un efecto de envío/retorno, el sonido con el efecto(s) aplicado se grabará en la(s) pista(s) del destino de rebote.



Sugerencia

- Si activa las teclas INPUT 1/2 [ON/OFF], podrá mezclar las señales de entrada desde los jacks [INPUT 1] y [INPUT 2] en la grabación de rebote.
- Si sólo selecciona una pista monoaural como destino de rebote, se grabará la señal mezclada en monoaural.
- Si fuera necesario, puede reproducir las diez pistas, y combinarlas en una o dos pistas deseadas. Para más detalles consulte la siguiente sección.

4. Pulse la tecla STOP [■].

5. Pulse ZERO [⏮] para para colocarse al comienzo de la canción. Mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse PLAY [►] para iniciar a grabar.

La grabación su las pistas 9/10 inicia.

6. Cuando haya terminado la grabación, pulse la tecla STOP [■].

La función Bounce se desactivará.

Definir los ajustes para la función Bounce

Es posible cambiar los ajustes de la función Bounce si es necesario.

■ Especificar reproducción/enmudecimiento para la(s) pista(s) de grabación

Por defecto, se enmudecerá la(s) pista(s) de grabación del destino de rebote. Si desea reproducir las diez pistas al mismo tiempo mientras ejecuta la grabación de rebote, siga el siguiente procedimiento para cambiar el ajuste interno de manera que la(s) pista(s) de grabación también se reproduzca.

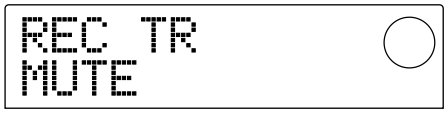
1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].

En la pantalla aparecerá "PROJECT."

2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] de forma que en la pantalla aparezca "UTILITY BOUNCE," y pulse la tecla [ENTER].

3. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " BOUNCE REC TR," y pulse la tecla [ENTER].

Se visualizará el ajuste actual.



- MUTE : Se enmudecerá la(s) pista(s) de grabación (ajuste por defecto).
- PLAY : Se reproducirá la(s) pista(s) de grabación.

4. Gire el dial para cambiar el ajuste a "PLAY."

5. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

■ Seleccionar la V-take destino de grabación

Por defecto, el resultado de la operación Bounce se grabará en la V-take que esté seleccionada actualmente para la(s) pista(s) de grabación. Si desea conservar el contenido de la(s) pista(s) de grabación, puede utilizar el siguiente procedimiento para cambiar la V-take de destino de grabación.

Sugerencia

Para más detalles acerca de las V-takes, consulte la p.35.

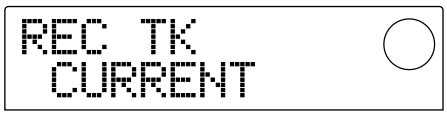
1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].

En la pantalla aparecerá "PROJECT."

2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] de forma que en la pantalla aparezca "UTILITY BOUNCE," y pulse la tecla [ENTER].

3. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " BOUNCE REC TAKE," y pulse la tecla [ENTER].

Se visualizará la V-take de destino de grabación seleccionada actualmente.



- CURRENT : El resultado de la operación Bounce se grabará en la V-take actualmente seleccionada para la pista de grabación.
- 1 – 10 : El resultado de la operación Bounce se grabará en la V-take del número que especifique.

4. Gire el dial para especificar la V-take de destino de grabación (CURRENT o 1 – 10).

5. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Edición de pistas

La información de audio grabada en las pistas del grabador puede editarse de distintas maneras, borrando fragmentos o copiarla en otras pistas. Esta sección explica las funciones de edición de pistas.

Sugerencia

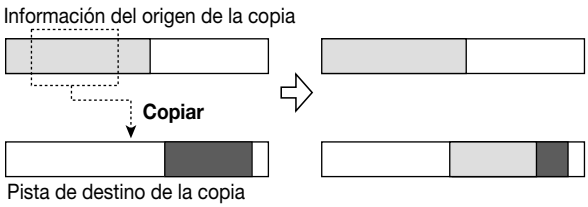
- Cuando utilice las funciones de edición de pistas, las dos pistas de cada pista estéreo (7/8, 9/10) se gestionan como pistas separadas.
- Las V-takes que no estén seleccionadas actualmente para las pistas 1 – 10 también pueden seleccionarse para editar.

Nota

En general, la información de pista grabada que se sobrescribió mediante una operación de edición no podrá recuperarse. Si desea comparar el estado de la información antes o después de la edición, debe Capturar el estado de dicha pista (→ p.44).

Copiar una zona especificada de información a otra ubicación

Es posible copiar un fragmento especificado de la información grabada en cualquier posición de cualquier pista. La información que estaba previamente en el destino de copia se borrará y se sobrescribirá por la información del origen de la copia.

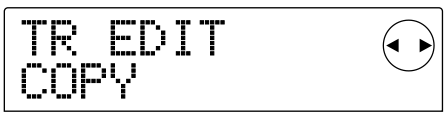


1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].

En la pantalla aparecerá "PROJECT."

2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " UTILITY TR EDIT," y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el menú de edición de pista, donde puede seleccionar el tipo deseado de función de edición.

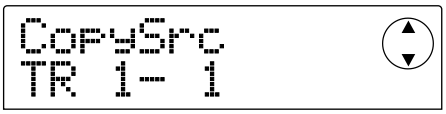


3. Compruebe que la pantalla muestra el mensaje "TR EDIT COPY" y pulse de nuevo la tecla [ENTER].

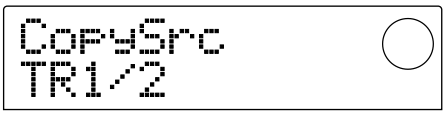
Aparecerá una pantalla en la que podrá especificar la pista de origen de la copia y la V-take.

4. Utilice el dial y las teclas del cursor [▲]/[▼] para especificar la pista del origen de copia y la V-take.

En "TR xx-yy," "xx" especifica el número de la pista del origen de la copia e "yy" es el número de la V-take. Utilice el dial para seleccionar el número de pista(1 – 10), y las teclas de cursor [▲]/[▼] para seleccionar el número de la V-take.(1 – 10).



Si gira el dial hacia la derecha mientras la pista 10 está seleccionada, aparecerá la siguiente pantalla.



En esta pantalla, podrá utilizar el dial para especificar dos pistas impares/pares adyacentes (1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10) como origen de copia. En este caso, las V-takes seleccionadas actualmente para las dos pistas seleccionadas se eligirán automáticamente como origen de copia.

5. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla donde podrá ajustar el principio del origen de copia.

6. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para desplazar el área intermitente en la pantalla, y gire el dial para especificar la ubicación.

La ubicación se puede especificar con uno de los siguientes dos métodos.

• Especificar la ubicación manualmente

Mueva la zona intermitente a una de las zonas M (minutos)/S (segundos)/MS (milisegundos) de la parte inferior de la pantalla, y gire el dial para editar el valor de cada unidad.

• Asignar una posición de marca especificada anteriormente

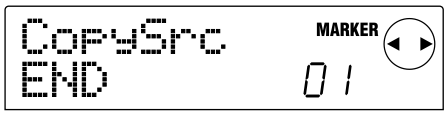
Mueva la zona intermitente a la zona MARKER de la parte superior derecha de la pantalla y gire el dial para ajustar el número de marca.

Sugerencia

- Pulsando la tecla [TIME BASE] para pasar a la pantalla Measure, podrá especificar la posición en unidades de compás/tiempo/clock.
- Si mantiene pulsada la tecla STOP [■] y pulsa la tecla PLAY [►], podrá efectuar del barrido-reproducción de la pista y la V-take que ha especificado en el paso 4. Para más detalles acerca de barrido-reproducción, consulte la p.31.
- La ubicación de inicio se puede especificar sólo entre el principio de la canción y la ubicación grabada por última vez (es decir, dentro de la información grabada).

7. Cuando haya terminado de seleccionar la posición de inicio, pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla donde podrá ajustar la posición final del origen de copia.

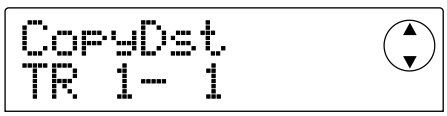


8. Especifique la posición final del origen de copia del mismo modo que en el paso 6.

En este momento, podrá pulsar la tecla PLAY [►] para reproducir la zona entre la posición de inicio especificada y la posición final. Si no hay información grabada en la posición final especificada, aparecerá un símbolo "*" en la línea inferior de la pantalla.

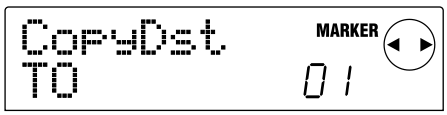
9. Cuando haya terminado de seleccionar la posición final, pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla en la que podrá especificar la pista del destino de copia (y la V-take).



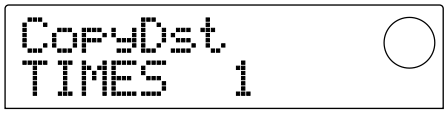
10. Especifique la pista del destino de copia y la V-take de la misma forma que en el paso 4.

Aparecerá una pantalla en la que podrá especificar la posición del destino de copia.



11. Especifique la posición del destino de copia de la misma forma que en el paso 6 y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla en la que podrá especificar el número de veces(1 – 100) que se copiará la información.



12. Gire el dial para especificar el número de veces que se copiará la información y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla indicará "TrCopy SURE?," pidiéndole que confirme la operación de copia.

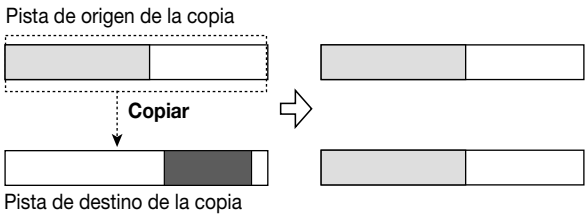
13. Para ejecutar la copia, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelar, pulse la tecla [EXIT].

Cuando pulse la tecla [ENTER] y la operación de copia se haya completado, la pantalla indicará "COMPLETE." Si pulsa la tecla [EXIT], volverá al menú de Edición de la pista del paso 2.

Si pulsa la tecla [EXIT] del paso 13, volverá a la pantalla de ajustes del paso 11. Si es necesario, puede pulsar la tecla [EXIT] repetidamente para retroceder a través de las pantallas.

Copiar la información de toda una pista

La información grabada en una pista completa se puede copiar en otra pista. La información grabada en el destino de copia se borrará y se sobrescribirá por la información del origen de la copia.

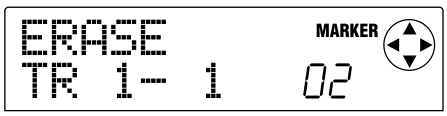


1. En la pantalla principal, pulse la tecla [V-TAKE].

La tecla [V-TAKE] se iluminará y aparecerá una pantalla en la cual podrá cambiar la V-take para cada pista.

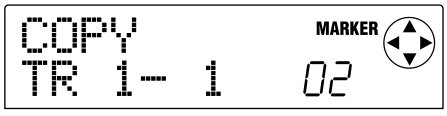
2. Pulse la tecla [PROJECT/UTILITY].

Aparecerá un menú en el cuál podrá seleccionar operaciones que editan la información de grabación de toda una pista.



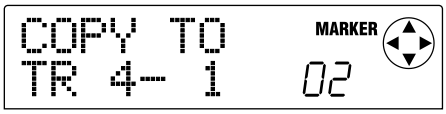
3. Pulse repetidamente la tecla [PROJECT/UTILITY] para que aparezca en la pantalla el mensaje "COPY TRxx-yy."

En "COPY TRxx-yy," los valores xx e yy indican respectivamente el número de pista de origen y la V-take.

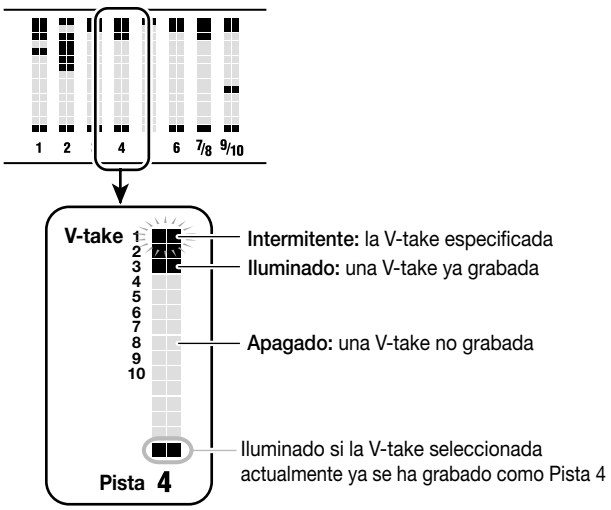


4. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] y el dial para especificar la pista de origen de la copia/V-take, y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla en la que podrá especificar la pista de destino de la copia/V-take. En "COPY TO TRxx-yy," el valor xx es el número de la pista de destino de la copia y el valor yy, el número de la V-take.



En esta pantalla, los puntos del vúmetro se iluminarán o apagarán según se explica a continuación para indicar si la V-take seleccionada actualmente ya se ha grabado o no.


1 2 4 6 7/8 9/10
V-take
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Intermitente: la V-take especificada
Iluminado: una V-take ya grabada
Apagado: una V-take no grabada
Iluminado si la V-take seleccionada actualmente ya se ha grabado como Pista 4
Pista 4

5. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] y el dial para especificar la pista de origen de la copia/V-take, y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla le preguntará "COPY SURE?," pidiéndole que confirme la operación de copia.

6. Para ejecutar la copia, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelar, pulse la tecla [EXIT].

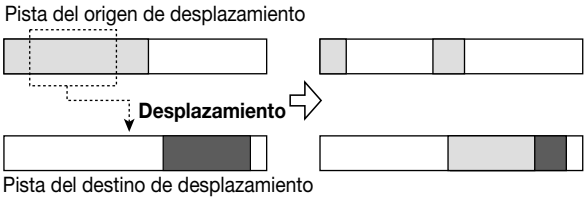
Cuando pulse la tecla [ENTER] y ya se haya completado la copia, volverá a la pantalla del paso 1.

Si pulsa la tecla [EXIT], volverá a la pantalla de ajustes del paso 4. Si es necesario, puede pulsar la tecla [EXIT] para retroceder de pantalla.

Mover una zona especificada de información a otra ubicación

Una determinada zona de información grabada se puede mover a la ubicación de la pista que desee. La información anterior al destino de desplazamiento se borrará y se sobrescribirá por la información del origen del

desplazamiento. Una vez completada la operación, la zona del origen de desplazamiento contendrá silencio.



1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].

En la pantalla aparecerá "PROJECT."

2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " UTILITY TR EDIT," y pulse la tecla [ENTER].

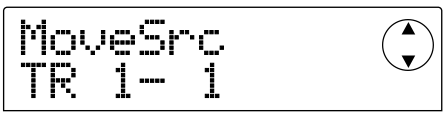
Aparecerá el menú de edición de la pista.

3. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " TR EDIT MOVE," y pulse la tecla [ENTER].

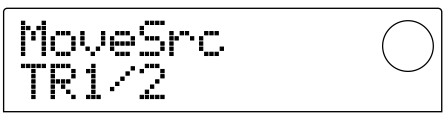
Aparecerá una pantalla en la que podrá especificar la pista del destino de desplazamiento y la V-take.

4. Utilice el dial y las teclas del cursor [▲]/[▼] para especificar la pista del origen de desplazamiento y la V-take.

En "TR xx-yy," "xx" especifica el número de la pista del origen de desplazamiento e "yy" especifica el número de la V-take. Utilice el dial para seleccionar el número de pista (1 – 10), y las teclas de cursor [▲]/[▼] para seleccionar el número de la V-take.(1 – 10).



Si gira el dial hacia la derecha mientras la pista 10 está seleccionada, aparecerá la siguiente pantalla.



En esta pantalla, podrá utilizar el dial para especificar dos pistas impares/pares adyacentes (1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10) como origen de desplazamiento. En este caso, las V-takes seleccionadas actualmente para las dos pistas seleccionadas se eligirán automáticamente como origen de desplazamiento.

5. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla donde podrá ajustar la ubicación de inicio del origen de desplazamiento.

6. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para desplazar el área intermitente en la pantalla, y gire el dial para especificar la ubicación.

La ubicación se puede especificar con uno de los siguientes dos métodos.

• Especificar la ubicación manualmente

Mueva la zona intermitente a una de las zonas M (minutos)/S (segundos)/MS (milisegundos) de la parte inferior de la pantalla, y gire el dial para editar el valor de cada unidad.

• Asignar una posición de marca especificada anteriormente

Mueva la zona intermitente a la zona MARKER de la parte superior derecha de la pantalla y gire el dial para ajustar el número de marca.

Sugerencia

- Pulsando la tecla [TIME BASE] para pasar a la pantalla Measure, podrá especificar la posición en unidades de compás/tiempo/clock.
- Si mantiene pulsada la tecla STOP [■] y pulsa la tecla PLAY[►], podrá efectuar del barrido-reproducción de la pista y la V-take que ha especificado en el paso 4. Para más detalles acerca de barrido-reproducción, consulte la p.31.

7. Cuando haya terminado de seleccionar la posición de inicio, pulse la tecla [ENTER].

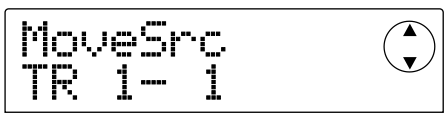
Aparecerá una pantalla donde podrá ajustar la posición final del origen de desplazamiento.

8. Especifique la posición final del origen de desplazamiento del mismo modo que en el paso 6.

En este momento, podrá pulsar la tecla PLAY [►] para reproducir la zona entre la posición de inicio especificada y la posición final. Si no hay información grabada en la posición final especificada, aparecerá un símbolo "*" en la línea inferior de la pantalla.

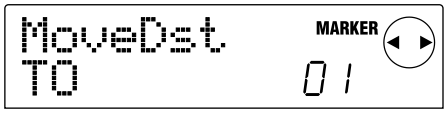
9. Cuando haya terminado de seleccionar la posición final, pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla en la que podrá especificar la pista del destino de desplazamiento (y la V-take).



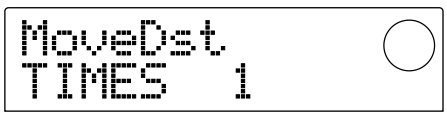
10. Especifique la pista del destino de desplazamiento y la V-take de la misma forma que en el paso 4.

Aparecerá una pantalla en la que podrá especificar la posición del destino de desplazamiento.



11. Especifique la posición del destino de desplazamiento de la misma forma que en el paso 6 y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla en la que podrá especificar el número de veces(1 – 100) que se copiará la zona del origen de desplazamiento.



12. Gire el dial para especificar el número de veces que se copiará la información y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla le preguntará "TrMove SURE?," pidiéndole que confirme la operación de desplazamiento.

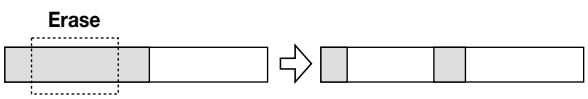
13. Para ejecutar el desplazamiento, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelar, pulse la tecla [EXIT].

Cuando pulse la tecla [ENTER] y la operación de desplazamiento se haya completado, la pantalla indicará "COMPLETE." Si pulsa la tecla [EXIT], volverá al menú de Edición de la pista del paso 2.

Si pulsa la tecla [EXIT] del paso 13, volverá a la pantalla de ajustes del paso 11. Si es necesario, puede pulsar la tecla [EXIT] para retroceder repetidamente de pantalla de ajustes.

Borrar una zona

Esta operación borra la información grabada de la zona especificada, convirtiéndola al estado de silencio (en blanco).



1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].

En la pantalla aparecerá "PROJECT."

2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " UTILITY TR EDIT," y pulse la tecla [ENTER].

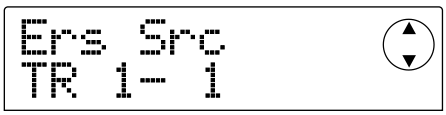
Aparecerá el menú de Edición de la pista.

3. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " TR EDIT ERASE," y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla donde podrá especificar la pista y la V-take de la que se borrará la información.

4. Utilice el dial y las teclas del cursor [▲]/[▼] para especificar la pista y la V-take de la que se borrará la información.

En "TR xx-yy," "xx" es el número de pista e "yy" es el número de la V-take de la que se borrará la información. Utilice el dial para seleccionar el número de pista (1 – 10), y las teclas de cursor [▲]/[▼] para seleccionar el número de la V-take.(1 – 10).



Si gira el dial hacia la derecha mientras la pista 10 está seleccionada, aparecerá la siguiente pantalla.

En esta pantalla, podrá utilizar el dial para especificar dos pistas impares/pares adyacentes (1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10). En este caso, la información se borrará de las V-takes seleccionadas actualmente para las dos pistas seleccionadas.

5. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla donde podrá ajustar la ubicación de inicio de la zona que se borrará.

6. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para desplazar el área intermitente en la pantalla, y gire el dial para especificar la ubicación.

La ubicación se puede especificar con uno de los siguientes dos métodos.

- **Especificar la ubicación manualmente**

Mueva la zona intermitente a una de las zonas M (minutos)/S (segundos)/MS (milisegundos) de la parte inferior de la pantalla, y gire el dial para editar el valor de cada unidad.

- **Asignar una posición de marca especificada anteriormente**

Mueva la zona intermitente a la zona MARKER de la parte

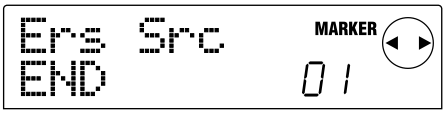
superior derecha de la pantalla y gire el dial para ajustar el número de marca.

Sugerencia

- Pulsando la tecla [TIME BASE] para pasar a la pantalla Measure, podrá especificar la posición en unidades de compás/tiempo/clock.
- Si mantiene pulsada la tecla STOP [■] y pulsa la tecla PLAY [►], podrá efectuar del barrido-reproducción de la pista y la V-take que ha especificado en el paso 4. Para más detalles acerca de barrido-reproducción, consulte la p.31.

7. Cuando haya terminado de seleccionar la posición de inicio, pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla donde podrá ajustar la ubicación final de la zona que se borrará.



8. Especifique la posición final de la zona que se borrará del mismo modo que en el paso 6.

En este momento, podrá pulsar la tecla PLAY [►] para reproducir la zona entre la posición de inicio especificada y la posición final. Si no hay información grabada en la posición final especificada, aparecerá un símbolo "*" en la línea inferior de la pantalla.

9. Cuando haya terminado de seleccionar la posición final, pulse la tecla [ENTER].

La pantalla le preguntará "TrErase SURE?," pidiéndole que confirme la operación de borrado.

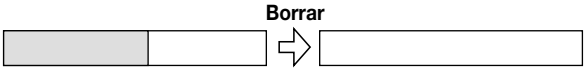
10. Para ejecutar el borrado, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelar, pulse la tecla [EXIT].

Cuando pulse la tecla [ENTER] y la operación de borrado se haya completado, la pantalla indicará "COMPLETE." Si pulsa la tecla [EXIT], volverá al menú de Edición de la pista del paso 2.

Si pulsa la tecla [EXIT] del paso 9, volverá a la pantalla de ajustes del paso 7. Si es necesario, puede pulsar la tecla [EXIT] para retroceder repetidamente de pantalla de ajustes.

Borrar la información de toda una pista

Puede borrar toda la información grabada de una pista especificada. La pista borrada volverá a quedar sin grabar.



1. En la pantalla principal, pulse la tecla [V-TAKE].

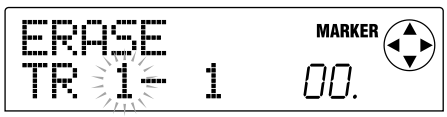
La tecla [V-TAKE] se iluminará y aparecerá una pantalla en la cual podrá cambiar la V-take de cada pista.

2. Pulse la tecla [PROJECT/UTILITY].

Aparecerá un menú en el que podrá editar la información grabada en unidades de una pista completa.

3. Pulse repetidamente la tecla [PROJECT/UTILITY] para que aparezca en la pantalla el mensaje "ERASE TRxx-yy."

En "ERASE TRxx-yy", los valores xx e yy indican respectivamente el número de pista y el número de V-take que se borrarán.



Sugerencia

En esta pantalla, el estado iluminado/apagado de los puntos del vúmetro indicará si ya se ha grabado la V-take especificada. Para más detalles, consulte la página 40.

4. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] y el dial para especificar la pista/V-take que se borrará, y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla indicará "ERASE SURE?", pidiéndole que confirme la operación de borrado.

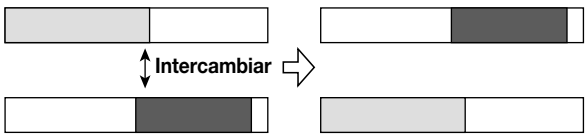
5. Pulse la tecla [ENTER] para ejecutar la operación de borrado, o pulse la tecla [EXIT] para cancelar.

Cuando pulse la tecla [ENTER] y ya se haya completado el borrado, volverá a la pantalla del paso 1.

Si pulsa la tecla [EXIT], volverá a la pantalla del paso 3. Si es necesario, puede pulsar la tecla [EXIT] para retroceder de pantallas.

Intercambiar la información de pistas completas

Puede intercambiar la información grabada de dos pistas/V-takes especificadas.



1. En la pantalla principal, pulse la tecla [V-TAKE].

La tecla [V-TAKE] se iluminará y aparecerá una pantalla en la cual podrá cambiar la V-take de cada pista.

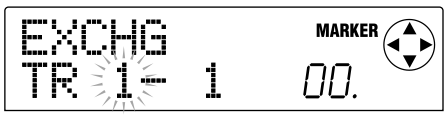
2. Pulse la tecla [PROJECT/UTILITY].

Aparecerá un menú en el que podrá editar la información

grabada en unidades de una pista completa.

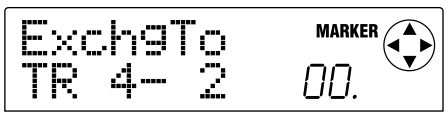
3. Pulse repetidamente la tecla [PROJECT/UTILITY] para que aparezca en la pantalla el mensaje "EXCHG TRxx-yy."

En "EXCHG TRxx-yy", los valores xx e yy indican respectivamente el número de pista y el número de V-take que se intercambiarán con otra pista/V-take.



4. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] y el dial para especificar la pista/V-take que desea intercambiar, y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla donde podrá especificar la otra pista/V-take con la que se intercambiará la primera. En "ExchgTo TRxx-yy", los valores xx e yy indican respectivamente el número de pista y la V-take.



Sugerencia

En esta pantalla, el estado iluminado/apagado de los puntos del vúmetro indicará si ya se ha grabado la V-take especificada. Para más detalles, consulte la página 40.

5. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] y el dial para especificar la otra pista/V-take del intercambio, y pulse la tecla [ENTER].

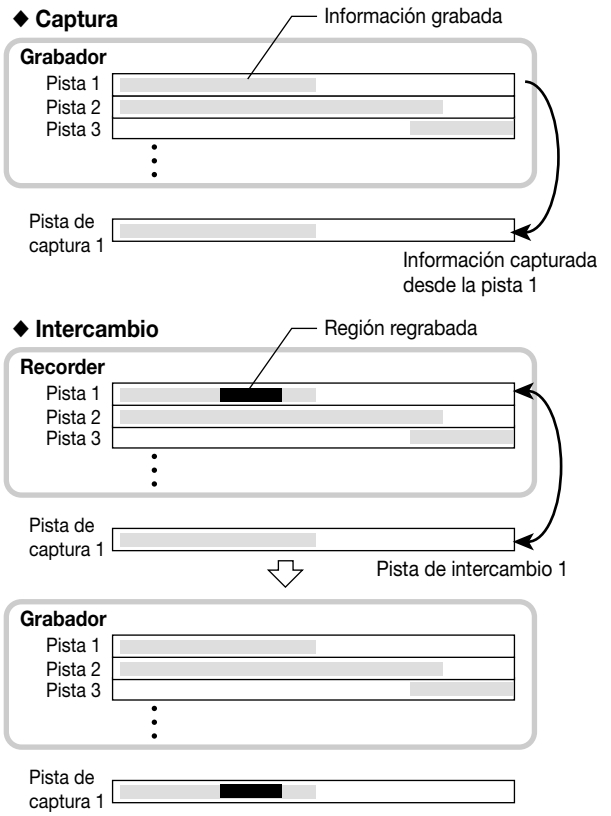
La pantalla indicará "EXCHG SURE?", pidiéndole que confirme la operación de intercambio.

6. Pulse la tecla [ENTER] para ejecutar la operación de intercambio, o pulse la tecla [EXIT] para cancelar.

Cuando pulse la tecla [ENTER] y ya se haya completado la operación de intercambio, volverá a la pantalla del paso 1.
Si pulsa la tecla [EXIT], volverá a la pantalla del paso 4. Si es necesario, puede pulsar la tecla [EXIT] para retroceder de pantallas.

Capturar el contenido grabado de una pista

El MRS-1044 permite capturar la información grabada de una pista deseada, y almacenarla temporalmente en el disco duro. La información capturada puede cambiarse (intercambiarse) con la de la pista actual cuando sea necesario.
Por ejemplo, si captura una pista antes de realizar la grabación de pinchado de entrada/salida en dicha pista, puede repetir la operación de intercambio para comparar su estado original con el resultado de la grabación de pinchado de entrada/salida.

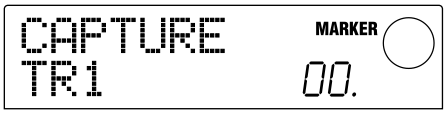


Capturar una pista

A continuación se describe cómo seleccionar y capturar una pista deseada.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UNDO/REDO].

Aparecerá una pantalla en la que puede seleccionar la pista que se desea capturar.



2. Pulse una de las teclas de estado (1 – 6, 7/8, 9/10) o utilice el dial para seleccionar la pista que se desea capturar.

Nota

No se puede capturar una pista que no se haya grabado.

3. Pulse la tecla [ENTER].

La pantalla preguntará "CAPTURE SURE?"

4. Para ejecutar la operación de captura, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

Una vez completada la captura, la pantalla indicará "SWAP" y podrá ejecutar la operación de intercambio para dicha pista.

5. Pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

Sugerencia

Si fuera necesario, puede repetir los pasos 2 – 4 para capturar varias pistas.

Nota

La información capturada se borrará del disco duro cuando guarde el proyecto actual.

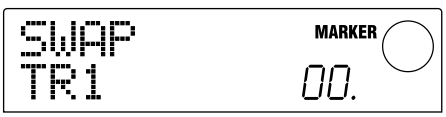
Intercambiar la información capturada

A continuación se explica cómo intercambiar (cambiar) la información capturada con la información grabada actualmente de una pista.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UNDO/REDO].

2. Pulse una de las teclas de estado (1 – 6, 7/8, 9/10) o utilice el dial para seleccionar una pista previamente capturada.

Cuando seleccione una pista capturada, la pantalla indicará "SWAP".



Sugerencia

Si selecciona una pista que no ha sido capturada, la pantalla indicará "CAPTURE".

3. Pulse la tecla [ENTER].

La pantalla preguntará "SWAP SURE?"

4. Para ejecutar la operación de intercambio, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

La información grabada de la pista seleccionada se intercambiará con la información grabada y capturada con anterioridad. La información grabada de la pista seleccionada se guardará como información de captura en el disco duro hasta que guarde el proyecto.

Sugerencia

Puede volver al estado anterior ejecutando inmediatamente el intercambio por segunda vez.

5. Pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

Referencia [Mezclador]

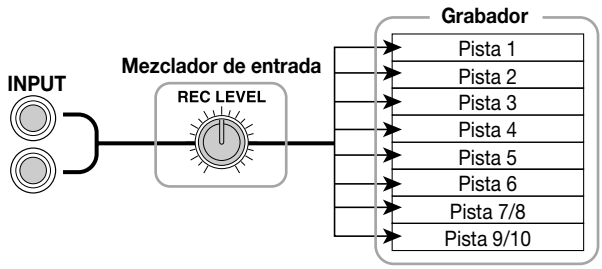
Esta sección explica las funciones y el funcionamiento de los dos mezcladores integrados en el MRS-1044.

Acerca del mezclador

El mezclador del MRS-1044 se divide en dos secciones: un "mezclador de entrada " que procesa las señales desde los jacks [INPUT 1/2], y un "mezclador de pistas " que procesa las señales desde las pistas de la sección de grabación y de la sección de percusión. Los detalles de cada mezclador se describen a continuación.

■ Mezclador de entrada

En el mezclador de entrada puede ajustar la sensibilidad de las señales que se introducen desde los jacks [INPUT 1/2], ajustar varios parámetros como la panoramización y los niveles de envío a los efectos envío/retorno y asignar las señales a las pistas del grabador.



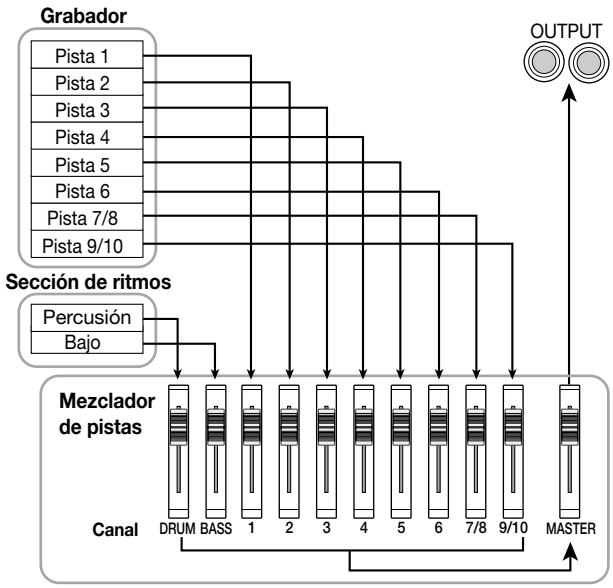
Los parámetros que se pueden ajustar en el mezclador de entrada aparecen en la siguiente tabla.

Parámetros del mezclador de entrada

Parámetro	Contenido
CHO SEND	Volumen enviado a chorus/delay (efecto de envío/retorno)
REV SEND	Volumen enviado a reverberación (efecto de envío/retorno)
PAN	Posición izquierda/derecha (balance de canal L/R)
REC LVL	Volumen de las señales de entrada (posición del control [REC LEVEL])

■ Mezclador de pistas

En el mezclador de pistas puede procesar las señales de reproducción de las pistas del grabador (1 – 6, 7/8, 9/10) y el sonido del grupo de percusión / programa de bajo de la sección de percusión y mezclaremos estas señales a estéreo. La señal mezclada con el mezclador de pistas se envía a través del deslizador MASTER desde los jacks [OUTPUT].



En el mezclador de pistas, las señales que se envían desde cada pista se gestionan en unidades conocidas como "canales." Los parámetros que se pueden ajustar para cada canal (DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, 9/10) aparecen en la siguiente tabla.

Sugerencia

Los canales DRUM, 7/8, y 9/10 son todos los canal estéreo que procesan respectivamente las señales de salida desde el kit de percusión, las pistas estéreo 7/8 y 9/10. Los parámetros de estos canales estéreo están enlazados.

Parámetros del mezclador de pistas

Parámetro	Contenido	Canal			
		DRUM/BASS	1–6	7/8, 9/10	MASTER
EQ HI G	Acerca de realce/corte para el EQ de alta frecuencia	○	○	○	
EQ HI F	Frecuencia en la que el EQ de alta frecuencia se realzará/cortará	○	○	○	
EQ LO G	Acerca del realce/corte para el EQ de baja frecuencia	○	○	○	
EQ LO F	Frecuencia en la que el EQ de baja frecuencia se realzará/cortará	○	○	○	
CHO SEND	Volumen enviado a chorus/delay (efecto de envío/retorno)	○	○	○	
REV SEND	Volumen enviado a reverberación (efecto de envío/retorno)	○	○	○	
PAN	Posición izquierda/derecha (balance de canal L/R)	○	○	○	
FADER	Volumen de cada canal (posición del deslizador)	○	○	○	○
ST LINK	Enlaza los parámetros de los canales de números pares y números impares		○		

Funcionamiento básico del mezclador de entrada

Asignar señales de entrada a pistas de grabación

Aquí se explica como las señales que se reciben desde los jacks [INPUT 1]/[INPUT 2] se pueden enviar a una pista de grabación y se puede ajustar su nivel de grabación.

1. Asegúrese de que el instrumento o micrófono que desea grabar esté conectado al(los) jack(s) [INPUT 1]/[INPUT 2].

2. Pulse la tecla [ON/OFF] del(los) jack(s) (INPUT 1/2) a los que conecte el instrumento, para que la tecla se ilumine.

La tecla [ON/OFF] activa/desactiva el jack. Cuando se ilumina una tecla, el jack correspondiente se activa.

3. Mientras reproduzca un instrumento, gire el(los) control(es) [INPUT 1]/[INPUT 2] para ajustar la sensibilidad de la entrada.

Realice ajustes para que el indicador [PEAK] parpadee ligeramente cuando reproduzca el instrumento con más volumen.

4. Si desea grabar el sonido a través del efecto de inserción, seleccione un efecto de inserción si es necesario.

Con los ajustes por defecto de un proyecto, el efecto de inserción se inserta en el mezclador de entrada y se selecciona un patch adecuado para la grabación de guitarra/bajo. (Para información acerca de como seleccionar un patch diferente, consulte la página 77.)

Si desea grabar sin enviar el sonido a través del efecto de inserción, pulse la tecla [BYPASS/TUNER] de la sección de efectos para desviar el efecto de inserción.

5. Mientras reproduzca el instrumento, gire el control [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación.

El control [REC LEVEL] ajusta el nivel de señal antes de que se envíe a la pista de grabación (es decir, después de haber pasado a través del efecto de inserción). El indicador [CLIP] se iluminará si la señal se interrumpe.

Sugerencia

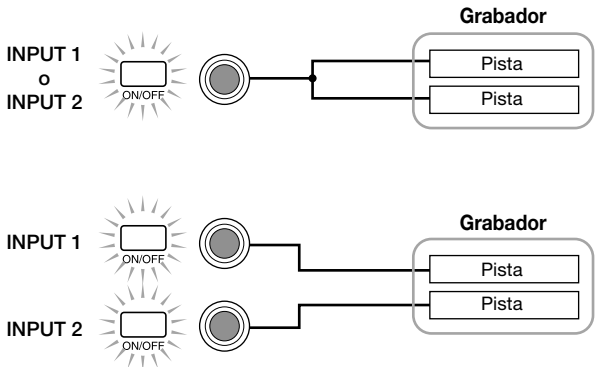
- Ajuste los controles [REC LEVEL] al máximo para permitir que el indicador [CLIP] se ilumine.
- Los niveles de la señal enviados a la pista de grabación cambiarán según los ajustes de los parámetros de los efectos de inserción. Si conmuta los patches de efectos de inserción o edita los parámetros, debería volver a comprobar si el nivel de grabación es el adecuado.
- El ajuste preciso del parámetro REC LEVEL se puede comprobar pulsando la tecla [PAN] de la sección TRACK PARAMETER → la tecla [ON/OFF] de INPUT 1 o 2, → tecla del cursor [▼].

6. Pulse la tecla de estado de la pista de destino de grabación (1 – 6, 7/8, 9/10) para que la tecla se ilumine en rojo, colocando la pista en el modo preparado para grabar.

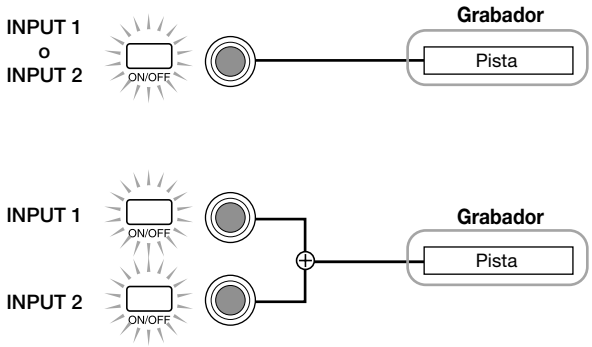
La señal de entrada desde el mezclador de entrada se enviará a la pista de grabación. Puede seleccionar el modo preparado para grabar para una pista monoaural 1 – 6, y para una pistas estéreo (7/8, 9/10), o para dos pistas monoaurales (sólo los pares de pistas 1/2, 3/4, o 5/6).

El flujo de señal desde el mezclador de entrada a la pista cambiará de la siguiente forma, según el número de las pistas de grabación seleccionadas y del estado de las teclas INPUT 1/2 [ON/OFF].

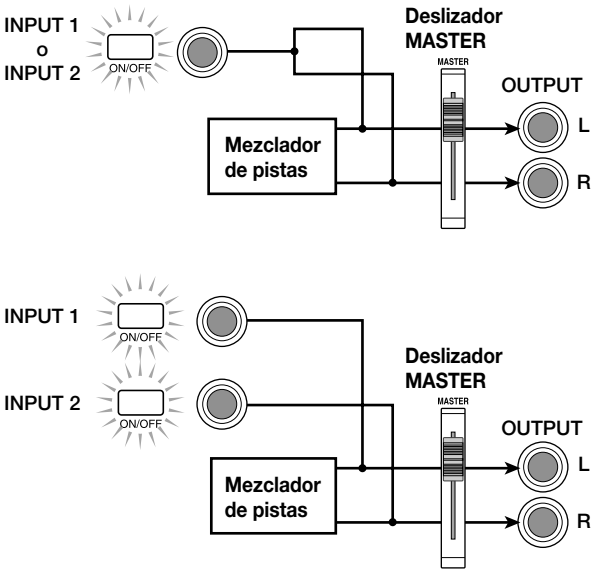
- **Cuando se seleccionan dos pistas monoaurales o una pista estéreo**



- **Cuando se selecciona una pista monoaural como pista de grabación**



- **Cuando no se ha seleccionar ninguna pista de grabación**



NOTA

Los diagramas anteriores muestran el flujo de señal cuando no se ha insertado el efecto de inserción en el mezclador de entrada. Para más información acerca del flujo de señal cuando se inserta el efecto de inserción, consulte la página 77.

Ajustar la profundidad de los efectos de envío/retorno

La profundidad de los efectos de envío/retorno se pueden ajustar definiendo el volumen (nivel de envío) de la señal desde el mezclador de entrada a cada efecto de envío/retorno (chorus/delay, reverberación).

Con el funcionamiento normal, si envía la señal desde el mezclador de entrada al efecto envío/retorno el efecto sólo se aplicará a la señal que se envía desde los jacks [OUTPUT] y no afectará la señal que se graba en una pista.

1. Pulse la tecla [CHORUS/DELAY SEND] o [REVERB SEND] de la sección TRACK PARAMETER para seleccionar uno de los efectos envío/retorno.

Pulse la tecla [CHORUS/DELAY SEND] para ajustar la profundidad de chorus/delay, o pulse la tecla [REVERB SEND] para ajustar la profundidad de reverberación. La siguiente ilustración muestra la pantalla que aparecerá cuando pulse la tecla [CHORUS/DELAY SEND].

Sugerencia

Para más información acerca de cómo seleccionar un patch de envío/retorno, consulte la página 81.

2. Pulse la tecla INPUT 1 (o INPUT 2) [ON/OFF].

El mezclador de entrada (INPUT) se seleccionará para las operaciones.

Sugerencia

Los parámetros CHORUS/DELAY SEND y REVERB SEND son comunes a ambas señales de entrada INPUT 1/2.

3. Gire el dial para editar el valor.

Si aumenta el valor, el efecto se hará más grave. La frecuencia y el valor por defecto de cada parámetro son los siguientes.

- REVERB SEND : 0 – 100 (Por defecto: 0)
- CHORUS/DELAY SEND: 0 – 100 (Por defecto: 0)

Sugerencia

- Cuando se visualiza el parámetro CHORUS/DELAY SEND, si pulsa la tecla [CHORUS/DELAY SEND] la señal se enviará desde el mezclador de entrada a chorus/delay para activar/desactivar. (La tecla se apagará cuando se desactive.)
- Cuando se visualiza el parámetro CHORUS/DELAY SEND, si pulsa la tecla [CHORUS/DELAY SEND] la señal se enviará desde el mezclador de entrada a chorus/delay para activar/desactivar.

4. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

Ajustar la panoramización/balance

Aquí se explica como ajustar la panoramización (posición estéreo) de la señal enviada desde el mezclador de entrada a los jacks [OUTPUT] o pistas de grabación, o el balance (el balance del volumen entre los canales).

1. Pulse la tecla [PAN].

Aparecerá una pantalla donde podrá ajustar el parámetro PAN.

2. Pulse la tecla INPUT 1 (o INPUT 2) [ON/OFF].

El mezclador de entrada se seleccionará para los ajustes de panoramización.

3. Gire el dial para editar el valor del parámetro PAN.

El parámetro PAN se puede ajustar en una frecuencia de L100 (extremo izquierdo) – 0 (centto) – R100 (extremo derecho).

4. Cuando haya terminado de realizar los ajustes de panoramización, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

La función del parámetro PAN cambiará de la siguiente forma, según el número de jacks de entrada activados actualmente, y en varias pistas de grabación seleccionadas actualmente.

- **Cuando no hay ninguna pista de grabación seleccionada**

Para la señal que se envía desde el mezclador de entrada a los canales L/R de los jacks [OUTPUT, los parámetros PAN ajustarán la panoramización (si INPUT 1 o 2 están activados pero no ambos a la vez) o el balance (si INPUT 1 o 2 están activados).

- **Cuando se seleccionan dos pistas monoaruales o una pista estéreo como pista de grabación**

Para la señal que se envía desde el mezclador de entrada al par de pistas de numeración par/impar, el parámetro PAN ajustará la panoramización (si INPUT 1 y 2 están activados pero no ambos a la vez) o el balance (si INPUT 1 y 2 están activados).

- **Cuando se selecciona una pista monoaural como pista de grabación**

El parámetro PAN no tendrá efecto.

Funcionamiento básico del mezclador de pistas

Ajustar volumen/panoramización/EQ

Para cada canal, puede ajustar el volumen, la panoramización (posición estéreo entre los canales I/D del jack [OUTPUT]), y el EQ (ecualizador).

1. Para ajustar el volumen (nivel de salida) de un canal, utilice el deslizador del canal correspondiente (DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, 9/10).

Sugerencia

- Para comprobar el ajuste preciso del volumen (parámetro FADER), pulse la siguiente secuencia de teclas: Tecla [PAN] de la sección TRACK PARAMETER → tecla [▼] del cursor → tecla de estado del canal deseado.
- Puede comprobar el ajuste del deslizador MASTER pulsando cualquier tecla de TRACK PARAMETER → Tecla de estado de MASTER.

2. Para ajustar la panoramización de un canal, pulse la tecla [PAN] de la sección TRACK PARAMETER, y luego pulse una de las teclas de estado (DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, 9/10) para seleccionar el canal deseado.

Aparecerá una pantalla donde podrá ajustar el parámetro PAN del canal seleccionado.

3. Gire el dial para ajustar el valor del parámetro PAN.

El intervalo es L100 (máximo izquierda) – 0 (centro) – R100 (máximo derecha). Si desea continuar y ajustar la panoramización de otro canal, repita los pasos 2 – 3.

Sugerencia

- Para los canales 7/8, 9/10 y DRUM, el parámetro PAN se utiliza para ajustar el balance (el balance del volumen de los canales izquierdo y derecho).
- En la pantalla de parámetros también puede utilizar las teclas del cursor [▲]/[▼] para seleccionar parámetros, y las teclas del cursor [◄]/[►] para cambiar canales.

4. Para ajustar el EQ, pulse la tecla [EQ HIGH] o la tecla [EQ LOW].

Pulse la tecla [EQ HIGH] para ajustar el tono de alta frecuencia, o la tecla [EQ LOW] para ajustar el tono de baja frecuencia.

Sugerencia

En este momento, la edición afectará al último canal seleccionado en los pasos 2 – 3. Según convenga, utilice las teclas de estado o las del cursor [◄]/[►] para cambiar canales.

5. Utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para seleccionar el parámetro de EQ que desea ajustar, y gire el dial para editar el valor.

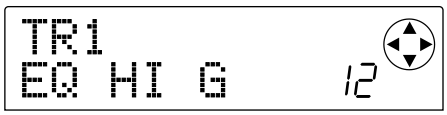
Los siguientes son los parámetros que puede seleccionar y sus gamas.

■ Si ha pulsado primero la tecla [EQ HIGH]

- EQ HI G : Ajuste la cantidad de realce/corte de alta frecuencia.
  Gama : -12 – 0 – 12 (dB), Por defecto: 0
- EQ HI F : Ajuste la frecuencia en la que se producirá el realce/corte de alta frecuencia.
  Gama : 500 – 18000 (Hz), Por defecto: 8000

■ Si ha pulsado primero la tecla [EQ LOW]

- EQ LO G : Ajuste la cantidad de realce/corte de baja frecuencia.
  Gama : -12 – 0 – 12 (dB), Por defecto: 0
- EQ LO F : Ajuste la frecuencia en la que se producirá el realce/corte de baja frecuencia.
  Gama : 40 – 1600 (Hz), Por defecto: 125



Sugerencia

- Cuando se visualizan las pantallas EQ HI G / EQ HI F, puede pulsar la tecla [EQ HIGH] para activar/desactivar el EQ de alta frecuencia. (La tecla se apagará cuando esté desactivada.)
- Cuando se visualizan las pantallas EQ LO G / EQ LO F, puede pulsar la tecla [EQ LOW] para activar/desactivar el EQ de baja frecuencia. (La tecla se apagará cuando esté desactivada.)

6. Repita los pasos 4 – 5 para definir ajustes de la misma forma para otra gama o para el parámetro EQ.

7. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

Ajustar la profundidad del efecto

A continuación se describe cómo ajustar la profundidad del efecto ajustando el volumen enviado desde cada canal a los efectos de envío/retorno (chorus/delay, reverberación).

1. Pulse la tecla [CHORUS/DELAY SEND] o [REVERB SEND] de la sección TRACK PARAMETER para seleccionar uno de los efectos de envío/retorno.

2. Pulse una de las teclas de estado (DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, 9/10) para seleccionar el canal deseado.

Se seleccionará el canal correspondiente para las operaciones.

3. Gire el dial para editar el valor.

El efecto se aplicará con más intensidad a medida que aumente el valor. La frecuencia y el ajuste por defecto de cada parámetro son los siguientes.

- REV SEND : 0 – 100 (Por defecto: 0)
- CHO SEND : 0 – 100 (Por defecto: 0)

Sugerencia

Cuando se visualizan los parámetros CHORUS/DELAY SEND o REVERB SEND, puede utilizar la tecla [CHORUS/DELAY SEND] o [REVERB SEND] como conmutador de activación/desactivación para la señal enviada desde dicho canal a la reverberación o al chorus/delay. Para más detalles, consulte la página 48.

4. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

Enlazar los canales impares/pares

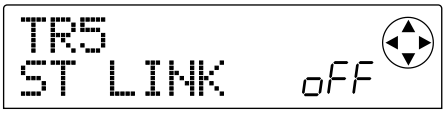
Puede enlazar los canales monoaurales adyacentes impares → pares (1/2, 3/4, 5/6). (Es el denominado "enlace estéreo.") Los parámetros de dos canales enlazados en estéreo funcionarán conjuntamente de la misma forma que los canales 7/8 ó 9/10.

1. Pulse la tecla [PAN] de la sección TRACK PARAMETER.

2. Pulse la tecla de estado (1 – 6) para uno de los dos canales que desea enlazar en estéreo.

3. Pulse dos veces la tecla del cursor [▼].

Aparecerá la pantalla del parámetro ST LINK (enlace estéreo).



4. Gire el dial para activar el ajuste.

El enlace estéreo estará activado para el canal seleccionado y el canal impar/par adyacente. Para desactivar el enlace estéreo, desactive este parámetro (oFF).

5. Pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

Sugerencia

El parámetro PAN de dos canales enlazados en estéreo funcionará como un parámetro de BALANCE que ajusta el balance del volumen entre los canales impares / pares.

Nota

- Para ajustar el volumen de los canales enlazados en estéreo, utilice el deslizador impar. (El deslizador par no tendrá ningún efecto.)
- Además de los parámetros, las teclas de estado de dos canales enlazados en estéreo también funcionarán conjuntamente.

Guardar/recuperar ajustes del mezclador (función Scene)

Los ajustes del mezclador y de efectos actuales pueden guardarse como una "escena" en una zona especial de la memoria y recuperarse manualmente o automáticamente cuando lo desee. Por ejemplo, es útil si desea comparar varias mezclas o si desea automatizar operaciones de mezcla.

Una escena contiene la siguiente información.

- Ajustes del mezclador de entrada (excepto para el parámetro REC LEVEL) y del mezclador de pistas
- Ajuste del deslizador MASTER
- El estado de todas las teclas de estado
- El número de patches utilizados actualmente por el efecto de inserción y los efectos de envío/retorno

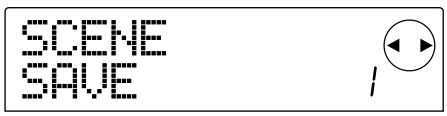
Puede guardar hasta 100 escenas distintas en la memoria. La información de escena guardada en la memoria se guardar en el disco duro como parte del proyecto seleccionado actualmente.

Guardar una escena

Aquí se describe cómo guardar los ajustes actuales como escena.

1. Pulse la tecla [SCENE] y utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que aparezca en pantalla el mensaje "SCENE SAVE."

La parte derecha de la pantalla indicará el número de escena (0 – 99) donde se guardará la información.



Nota

Cuando guarde una escena por primera vez, pulse la tecla [SCENE] y accederá automáticamente a la pantalla "SCENE SAVE".

2. Gire el dial para seleccionar el número (0 – 99) en que se guardará la escena.

Los números de una escena ya guardada están marcados con un asterisco "*" a la izquierda.

3. Para guardar la escena, pulse la tecla [ENTER].

La escena se guardará en el número seleccionado. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [ENTER]

NOTA

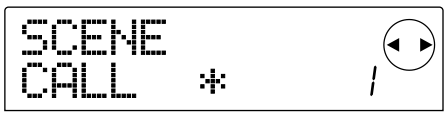
Si selecciona una escena ya guardada y ejecuta esta operación, se sobrescribirá la escena guardada anteriormente.

Recuperar una escena guardada

A continuación se describe cómo recuperar una escena guardada en la memoria.

1. Pulse la tecla [SCENE] y utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que aparezca en pantalla el mensaje "SCENE CALL."

La parte derecha de la pantalla indicará el número de escena (0 – 99) que se recuperará.



NOTA

No se puede acceder a la pantalla anterior si no se ha guardado ninguna escena en la memoria.

2. Gire el dial para seleccionar el número de escena (0 – 99) que desea recuperar.

Sólo podrá seleccionar los números de escena para los que la información se ha guardado en la memoria.

3. Para recuperar la escena seleccionada, pulse la tecla [ENTER].

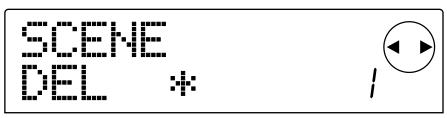
La escena se seleccionará y volverá a la pantalla principal. Si pulsa la tecla [EXIT] en lugar de la tecla [ENTER], volverá a la pantalla principal sin recuperarla.

Borrar una escena

A continuación se describe cómo borrar una escena guardada en la memoria.

1. Pulse la tecla [SCENE] y utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que aparezca en pantalla el mensaje "SCENE DEL."

La parte derecha de la pantalla indicará el número de escena a borrar.



NOTA

No se puede acceder a la pantalla anterior si no se ha guardado ninguna escena en la memoria.

2. Gire el dial para seleccionar el número de escena (0 – 99) que desea borrar.

Sólo podrá seleccionar los números de escena para los que la información se ha guardado en la memoria.

3. Para borrar la escena seleccionada, pulse la tecla [ENTER].

La escena se borrará y volverá a la pantalla principal. Si pulsa la tecla [EXIT] en lugar de la tecla [ENTER], volverá a la pantalla principal sin borrarla.

Cambiar de escenas automáticamente

Asignando una escena a una marca que se ha colocado en una ubicación determinada de la canción, puede cambiar las escenas automáticamente. Es útil si desea cambiar la mezcla durante el progreso de la canción. Consulte la p.29 para más detalles acerca de las marcas.

1. Al reproducir la canción desde el principio, cree la mezcla que será el punto de partida y guárdela en una escena.

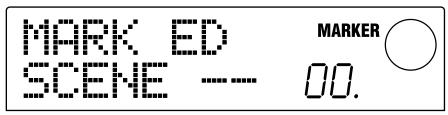
Para más detalles acerca del funcionamiento de las escenas, consulte la p.51

2. Compruebe que se ha detenido el transporte y pulse la tecla ZERO [⏮] para ir al principio de la canción.

El principio de la canción (posición cero del contador) ya contiene la marca del número cero. Primero deberá asignar la escena de inicio a esta marca.

3. Pulse la tecla [MARK].

Si pulsa la tecla [MARK] en la posición en qué se ha asignado una marca, aparecerá una pantalla en la cuál podrá asignar una escena a la marca correspondiente.

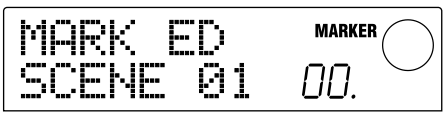


Sugerencia

- Si pulsa la tecla [MARK] en una posición a la todavía no se ha asignado una marca, se asignará una nueva marca a dicha posición.
- Si se visualiza un punto en la parte inferior derecha del número de marca, significa que la marca coincide con la posición actual.

4. Gire el dial para seleccionar el número de la escena que ha guardado en el paso 1 (la escena que será el punto de inicio de la mezcla).

La escena se asignará a la marca, y al mismo tiempo, se recuperará la escena seleccionada. La siguiente pantalla muestra un ejemplo de cuando el número de marca 0 se asigna al número de escena 1.



Sugerencia

Para cancelar una asignación de escena, gire el dial para que la pantalla indique "--".

5. Pulse la tecla [EXIT].

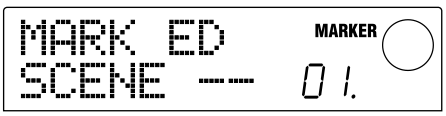
Volverá a la pantalla principal.

6. Colóquese en el punto en el que desea que cambie la mezcla y asigne una marca.

7. Mientras reproduce la canción desde este punto, cree la nueva mezcla y guárdela en una escena.

8. Utilice las teclas MARKER [⏮]/[⏭] para colocarse en la marca que ha asignado en el paso 6 y pulse la tecla [MARK].

Aparecerá una pantalla, que le permitirá asignar una escena a la marca que ha seleccionado en el paso 6.



9. Gire el dial para seleccionar el número de la escena que ha guardado en el paso 7.

10. Pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

11. Utilizando el procedimiento de los pasos 6 – 10, asigne una marca a cada punto en el que desee que cambie la mezcla y asigne una escena a cada una de estas marcas.

12. Una vez asignadas las escenas que desee a las marcas, pulse la tecla ZERO [⏮] para situarse al principio de la canción, y pulse la tecla PLAY [►] para reproducir.

Cada vez que la canción alcanza una marca a la que se ha asignado una escena, ésta se recuperará.

Cambiar el tipo de visualización del vúmetro

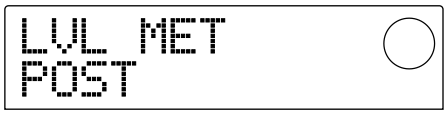
Con los ajustes por defecto del MRS-1044, los vúmetors visualizados en el centro de la pantalla indicarán el nivel de las señales que hayan pasado a través de los controles/deslizadores [REC LEVEL] (post-deslizador). Sin embargo, si es necesario puede cambiar los vúmetros para que indiquen el nivel de señales antes de que pasen a traves de los controladores/deslizadores [REC LEVEL] (pre-deslizador).

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].

En la pantalla aparecerá "PROJECT."

2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca "UTILITY SYSTEM," y pulse la tecla [ENTER].

3. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " UTILITY LVL MET," y pulse la tecla [ENTER].



4. Gire el dial para cambiar el ajuste a "PRE" (pre-deslizador).

Para que el ajuste vuelva a post-deslizador, seleccione "POST."

5. Pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Volverá a la pantalla principal.

Referencia [Ritmos]

Esta sección explica las funciones y funcionamiento de la sección de ritmos, que utiliza sonidos de percusión y de bajo internos para generar interpretaciones de acompañamiento.

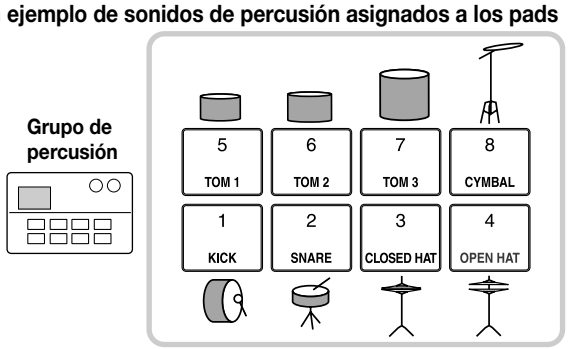
Acerca de la sección de ritmos

La sección de ritmos del MRS-1044 contiene sonidos de percusión y sonidos de bajo, y pueden utilizarse como unidad de percusión + bajo Se puede trabajar con la sección de ritmos en sincronización con la sección de grabador, o de forma independiente. A continuación le explicamos los conceptos básicos y términos que debe saber para utilizar la sección de ritmos.

■ Grupos de percusión y Programas de bajo

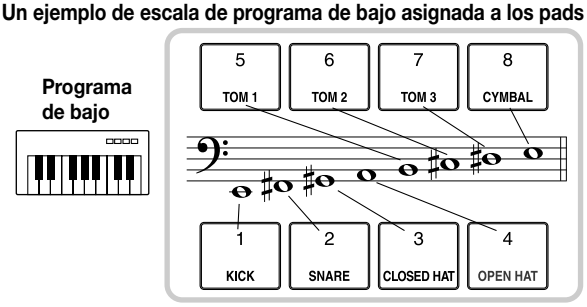
El acompañamiento creado por la sección de ritmos se produce mediante un "kit de percusión" y un "programa de bajo." El kit de percusión es un grupo de 24 sonidos de percusión como kick, snare, y conga, y el MRS-1044 contiene 31 kits de percusión diferentes. Puede seleccionar uno de estos kits de percusión, y utilizar los pads del panel frontal 1 – 8 para reproducir de forma manual cada sonido, o utilizarlos como generador de sonido para acompañamiento.

Un ejemplo de sonidos de percusión asignados a los pads

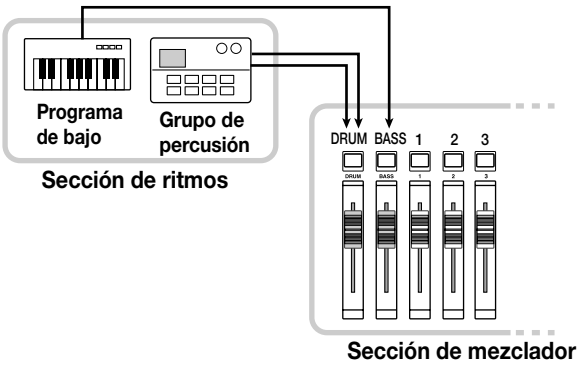


Un programa de bajo es un sonido de bajo individual, como un bajo eléctrico o un bajo acústico. Puede elegir entre 16 sonidos diferentes de bajo integrados en el MRS-1044, y utilizar los pads del panel frontal 1-8 para reproducir una escala, o utilizarlo como generador de sonido para acompañamiento.

Un ejemplo de escala de programa de bajo asignada a los pads



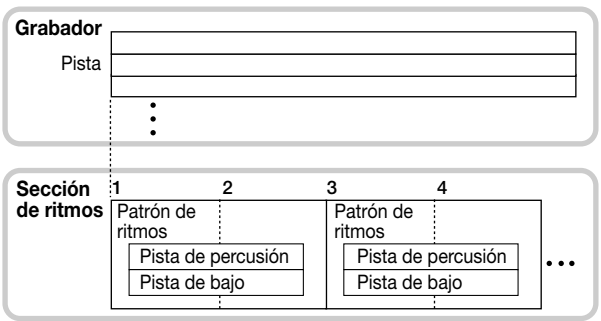
La señal de salida del grupo de percusión (estéreo) y la señal de salida del programa de bajo (monoaural) están conectadas de forma interna al canal DRUM y al canal BASS de la sección del mezclador. Para cada uno, puede ajustar de forma independiente el volumen, la pan/balance, y el EQ, y aplicar efectos de envío/retorno.



■ Patrones de ritmo y pistas de percusión/bajo

Un proyecto nuevo contiene 255 patrones de acompañamiento (cada uno con varios compases de longitud) con información de actuación de percusión/bajo. Son los denominados "patrones de ritmo."

Dentro de cada patrón de ritmo, el área que contiene la información de la actuación de percusión se denomina "pista de percusión," y el área que contiene la información de la actuación de bajo se denomina "pista de bajo."

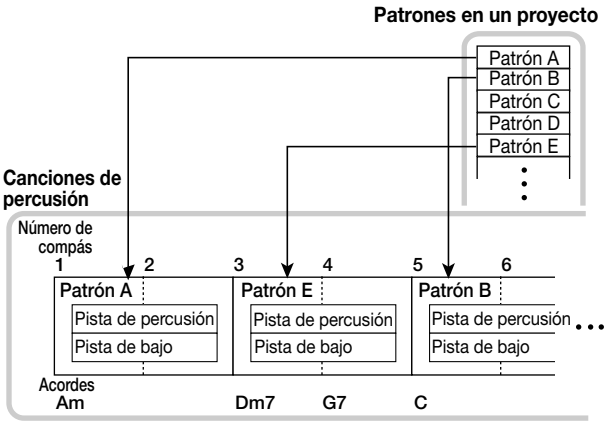


Puede editar una parte de un patrón de percusión, o borrar el contenido total de la grabación y crear un patrón de ritmo completamente original. Los patrones de ritmo que modifique se guardan en el disco duro junto con los otros patrones de ritmo como parte de un proyecto.

■ Canciones de percusión

Varios patrones de percusión distribuidos en el orden deseado para su reproducción se conocen por el nombre de "canción de percusión." En una canción de percusión, puede

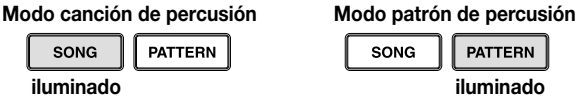
programar la información de patrón de percusión, la información de acorde de pista de bajo, y la información de tempo para crear el acompañamiento para una canción completa. Un proyecto sólo puede utilizar una canción de percusión.



■ Modo patrón de percusión y modo canción de percusión

La sección de percusión puede funcionar en los dos modos: "Modo patrón de percusión," en el que puede crear y reproducir patrones de percusión, y "modo canción de percusión," en el que puede crear y reproducir una canción de percusión. Siempre estará seleccionado uno de estos dos modos.

La tecla [PATTERN] se ilumina cuando selecciona el modo Patrón de Percusión, y la tecla [SONG] se ilumina si selecciona el modo Canción de Percusión.



■ Sincronizar la sección de grabador y la sección de percusión

Con los ajustes por defecto del MRS-1044, la sección de percusión funcionará en sincronización con la sección del grabador. Cuando utilice el transporte para que la sección de grabador empiece a funcionar, el patrón de percusión o la canción de percusión también empezarán a reproducirse.

No obstante, si es necesario, la sección de percusión puede desconectarse de la sección de grabador y puede utilizarse como una máquina de percusión + bajo independiente. Para realizar esto, pulse la tecla [RHYTHM]. En este estado, utilizar el transporte provocará que sólo empiece a reproducirse la sección de percusión, y la sección de grabador permanecerá inactiva.

Reproducir patrones de percusión

Esta sección explica cómo reproducir patrones de percusión, cómo cambiar el tempo y cómo cambiar el grupo de percusión o programa de bajo.

Seleccionar y reproducir un patrón de percusión

A continuación le mostramos cómo seleccionar y reproducir uno de los 255 patrones de percusión.

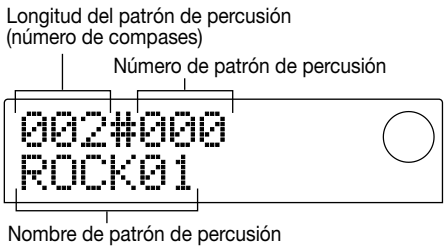
NOTA

Antes de continuar con el procedimiento siguiente, asegúrese de que los deslizadores DRUM, BASS, y MASTER del panel están levantados, y de que las teclas de estado DRUM y BASS están iluminadas.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PATTERN].

Parpadeará la tecla [RHYTHM] Si el modo Canción de Percusión (tecla [SONG] iluminada) ha sido seleccionado, pasará al modo Patrón de Percusión (tecla[PATTERN] iluminada).

La pantalla mostrará la "pantalla de patrones de percusión" en la que puede seleccionar un patrón de percusión.


Longitud del patrón de percusión (número de compases)
Número de patrón de percusión
002#000
ROCK01
Nombre de patrón de percusión

2. Gire el dial para seleccionar el patrón de percusión que quiere reproducir.

3. Pulse la tecla PLAY [►].

El patrón de percusión empezará a reproducirse, y en el mismo momento, el grabador empezará a funcionar.

Sugerencia

Cuando la tecla [RHYTHM] está apagado a parpadea, la sección de percusión y la sección del grabador siempre están sincronizadas.

4. Si quiere enmudecer la parte de la pista de percusión o de la pista de bajo, pulse la tecla de estado DRUM o BASS.

La tecla de estado se apagará, y la interpretación de la pista correspondiente se enmudecerá. Para desactivar la función de enmudecer, pulse la misma tecla de estado otra vez.

5. Para detener la reproducción, pulse la tecla STOP [■].

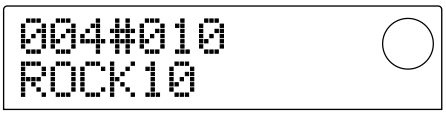
El grabador y el patrón de percusión se detendrán.

6. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] mientras la sección de percusión se detiene.

La tecla [PATTERN] seguirá iluminada, y la tecla [RHYTHM] se apagará. Si pulsa la tecla PLAY [►] en este estado, se reproducirá el último patrón de percusión seleccionado.

7. Si sólo quiere que se reproduzca la sección de percusión, de forma independiente, pulse la tecla [RHYTHM] mientras esté parado.

La tecla [RHYTHM] se iluminará, y la sección de percusión se desconectará de la sección del grabador. Aparecerá la pantalla de patrón de percusión.



En este estado, si pulsa la tecla PLAY [►] sólo se reproducirá el patrón de percusión, y la sección del grabador seguirá parada.

NOTA

Cuando la tecla [RHYTHM] está iluminada, el contador de la pantalla siempre indicará el compás.

Sugerencia

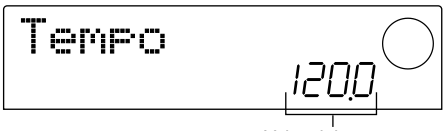
También es posible cargar información de patrones de percusión desde otro proyecto existente en el disco duro (→ p.72).

Cambiar el tempo del patrón de percusión

Puede utilizar la tecla [TEMPO] para cambiar el tempo del patrón de percusión.

1. En el modo de patrón de percusión , pulse la tecla [TEMPO].

Se visualizará el valor del tempo actual.



Valor del tempo

2. Gire el dial para ajustar el tempo.

El tempo puede ajustarse en pasos de 0.1 sobre un intervalo de 40 – 250 (BPM). Puede cambiarse el tempo incluso cuando el patrón de percusión se está produciendo.

3. Para cambiar el tempo manualmente, pulse la tecla [TEMPO] dos veces o más en el tempo deseado.

El intervalo entre los dos últimos tiempos en los que pulsó la tecla se detectarán de forma automática, y se ajustará como el nuevo tempo.

4. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

Sugerencia

El tempo que especifique aquí se aplicará a todos lo patrones reproducidos en el modo patrón de percusión, y en la canción de percusión en la cual no se ha introducido la información de tempo. (Para más detalles acerca de las canciones de percusión, consulte la p.55.)

NOTA

Si graba en las pistas de grabador mientas escucha los patrones de percusión y después cambia el tempo de los patrones de percusión, los dos grupos de interpretaciones ya no estarán sincronizados. Si quiere grabar en el grabador mientras escucha patrones de percusión, debe decidir el tempo primero.

Cambiar el programa de grupo de percusión/bajo

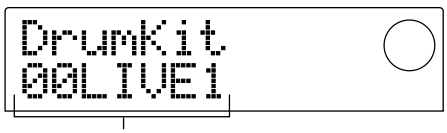
Puede cambiar los sonidos (programa de grupo de percusión/bajo) que están asignados a las pistas de percusión y bajo del patrón de percusión.

1. En la pantalla principal, pulse repetidamente la tecla [DRUM/BASS] para que la pantalla lea "Pad Drum" o "Pad Bass."

Seleccione "Pad Drum" si quiere cambiar el grupo de percusión o "Pad Bass" si quiere cambiar el programa de bajo.

2. Pulse la tecla [KIT/PROG].

Aparecerá una pantalla en la que puede cambiar el grupo de percusión o programa de bajo.



Nombre del grupo de percusión/programa de bajo

NOTA

Mientras se visualiza esta pantalla, todas las operaciones de transporte son inválidas.

3. Gire el dial para seleccionar el grupo de percusión/ programa de bajo.

Si quiere una lista de los grupos de percusión/programas de bajo que pueden seleccionarse, consulte el apéndice al final de este manual.

4. Pulse la tecla [ENTER].

El cambio quedará realizado y volverá a la pantalla principal.

NOTA

El grupo de percusión/programa de bajo que seleccione se aplicará a todos los patrones y canciones de percusión.

Crear una canción de percusión

Esta sección explica cómo distribuir los patrones de percusión en el orden deseado para su reproducción en una canción de percusión vacía, y cómo introducir acordes y otra información para crear una canción de percusión completa.

Sugerencia

Cuando cree un proyecto nuevo en el MRS-1044, la canción de percusión siempre estará vacía.

NOTA

Antes de realizar el siguiente procedimiento, asegúrese de que los deslizadores DRUM, BASS, y MASTER del panel están levantados y de que las teclas de estado DRUM y BASS están iluminadas.

Entrar información de patrón de percusión

A continuación le mostramos cómo entrar información de patrón de percusión en una canción de percusión vacía en el orden de reproducción deseado.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SONG], y después pulse la tecla [RHYTHM].

Se iluminará la tecla [RHYTHM] Si el modo Patrón de Percusión (tecla [PATTERN] iluminada) ha sido seleccionado, pasará al modo Patrón de Canción (tecla [SONG] iluminada).
La pantalla mostrará la "pantalla de canción de percusión," que indica el progreso de la canción de percusión.

NOTA

- Mientras se reproduce la canción de percusión, la línea inferior de la pantalla mostrará el número del patrón de percusión que se ha entrado en la posición actual, el tipo de acorde y la fundamental.
- Se puede crear/editar la canción de percusión sólo cuando la tecla [RHYTHM] está iluminada.
- Cuando la tecla [RHYTHM] está iluminada, el contador de la pantalla siempre indicará el compás.

2. Pulse la tecla REC [●].

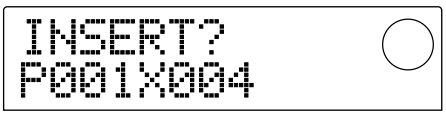
La tecla REC [●] se iluminará, y ahora puede entrar la información de los números de patrones de percusión y acordes en la canción de percusión.

3. Utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para que la pantalla lea "←Ptn".

El número del patrón de percusión que se introduce en la posición actual se visualiza bajo "Ptn" en esta pantalla. No obstante, para una canción de percusión vacía, no se ha entrado información de patrón de percusión. Por esta razón, el área que visualiza el número de patrón de percusión indicará "EOS" (Fin de Canción) para mostrar el final de una canción de percusión.

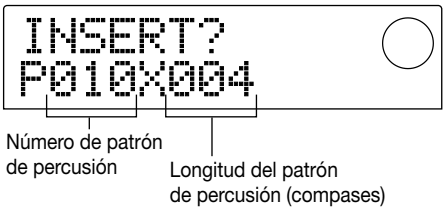
4. Pulse la tecla [INSERT/DELETE] para que la pantalla visualice "INSERT?"

Cada vez que pulse la tecla [INSERT/DELETE], la pantalla cambiará entre "INSERT?" → "DELETE?" → visualización original. Cuando se visualiza "INSERT?" puede entrar nueva información de patrón de percusión en la posición actual.



5. Gire el dial para seleccionar el patrón de percusión que quiere entrar.

Se visualizará el número y longitud (en compases) del patrón de percusión actualmente seleccionado.



6. Cuando sea necesario, utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para cambiar la longitud del patrón de percusión.

Si quiere alargar el patrón de percusión, reproduzca el mismo patrón de percusión de forma repetida. Si quiere que el patrón de percusión sea más corto, cambie al siguiente patrón de percusión antes de que termine de reproducirse.

Sugerencia

Esta operación no afectará al patrón de percusión original.

7. Para finalizar el patrón seleccionado, pulse la tecla [ENTER].

La información del patrón de percusión se introducirá en la posición actual.

Sugerencia

Cuando se introduce la información de patrón de percusión, el compás, el acorde fundamental y el volumen de pista de percusión/pista de bajo especificados para ese patrón de percusión se entrarán en la misma posición.

8. Pulse de forma repetida la tecla del cursor [►] para mover la posición en la cual entrará el siguiente patrón de percusión.

Cada vez que pulse una tecla de cursor [◄]/[►], la posición actual se moverá un compás adelante o atrás. Cuando avance hacia el final de la canción de percusión, la pantalla indicará "EOS."

Sugerencia

- En una posición en la que la no se ha introducido información de patrón de percusión, se visualizará un símbolo "←" en la parte izquierda de "Ptn." Esto indica que el patrón que lo precede inmediatamente continuará reproduciéndose.
- También es posible introducir otra información de patrones de percusión en la mitad de un patrón de percusión.

9. Repita los pasos 3 – 8 para introducir patrones de percusión para la canción entera.

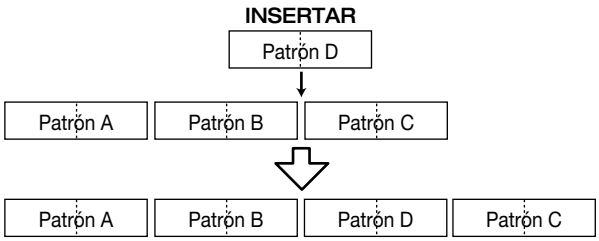
Si comete un error durante la introducción de información, utilice los procedimientos siguientes para corregir el error.

■ Para reseleccionar un patrón que ha introducido

Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para desplazarse hasta la información de patrón de percusión deseada, y utilice el dial para seleccionar un nuevo patrón.

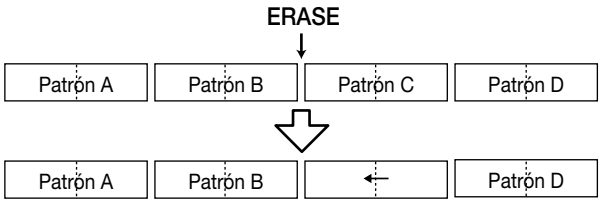
■ Para insertar un nuevo patrón

Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para desplazarse hasta la posición en la que quiere insertar información de patrón de percusión, y ejecute los pasos 4 – 7. La información de patrón de percusión se insertará en la posición actual, y la subsiguiente información de patrón de percusión se moverá hacia delante según la longitud del patrón.



■ Para borrar información de patrón de percusión

Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para desplazarse hasta la posición en la que quiere borrar información de patrón de percusión y pulse la tecla [ERASE]. La información de patrón de percusión se borrará y la pantalla cambiará a "←Ptn," indicando que el patrón precedente continuará reproduciéndose.



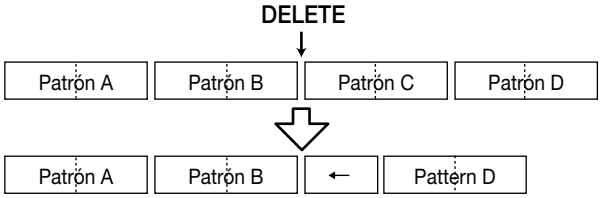
NOTA

Si borra la información de patrón de percusión que se graba al principio de la canción de percusión, habrá silencio hasta la siguiente posición en la que se entre información de patrón de percusión.

■ Para borrar un compás específico

Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para desplazarse hasta el principio del compás que quiere borrar, y pulse repetidamente la tecla [INSERT/DELETE] para que la pantalla visualice "DELETE?" Cuando pulsa la tecla [ENTER] se borra el compás actual, y la subsiguiente información de patrón de percusión se moverá hacia adelante.

Si borra el primer compás de un patrón de percusión de dos compases, el segundo compás permanecerá y la pantalla cambiará a "←Ptn". Si es necesario, repita el paso para borrar este compás también.



10. Cuando haya completado la canción de percusión entera, pulse la tecla STOP [■].

La tecla REC [●] se apagará, y volverá a la pantalla de canción de percusión. Si quiere comprobar el contenido que ha introducido, pulse la tecla PLAY [►].

11. Para volver a la pantalla principal, detenga la sección de percusión y pulse la tecla [EXIT].

Introducir información de acordes

A continuación le mostramos cómo añadir información de acordes a una canción de percusión que usted ha creado entrando información de patrones de percusión.

Sugerencia

- La información de acordes consiste en una "ROOT" que especifica la fundamental (C, C#, D ...B) del acorde, y un "CHORD" que especifica el tipo de acorde (mayor, menor, etc.).
- La frase de bajo del patrón de percusión se transportará según la fundamental que introduzca. También, parte de la frase de bajo se convertirá según el tipo de acorde que especifique.

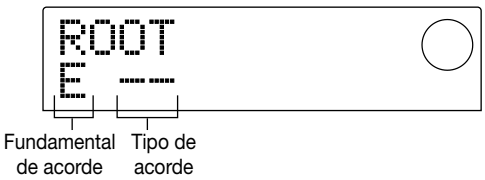
1. En la pantalla principal, asegúrese de que la tecla [SONG] está iluminada y pulse Tecla [RHYTHM].

La tecla [RHYTHM] se iluminará y aparecerá la pantalla de canción de percusión.

2. Pulse la tecla REC [●].

3. Utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para que la pantalla lea " ROOT ".

Cuando introduzca datos de acorde en la canción de percusión, especificará la fundamental de acorde (C-B) y el tipo de acorde (mayor, menor, etc.) de forma separada. Cuando se visualiza "ROOT" puede especificar la fundamental del acorde.



La información del acorde se introduce en las posiciones donde el patrón de percusión se ha introducido, tal y como se muestra en las ilustraciones anteriores. La fundamenta por defecto la información del tipo de acorde es el siguiente.

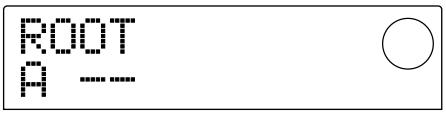
- Fundamental: la fundamental del acorde especificado por el patrón de percusión
- Tipo: " -- " (sin conversión)

Sugerencia

Para más detalles acerca de acordes del patrón de percusión, consulte la p.69.

4. Gire el dial para especificar el nombre de la nota (C – B) que será la fundamental del acorde.

La siguiente pantalla muestra un ejemplo de cuando se ha cambiado la fundamental del acorde a A.



5. Para especificar el tipo de acorde, pulse la tecla del cursor [▼] una vez para que la pantalla visualice "CHORD."

6. Gire el dial para seleccionar el tipo de acorde.

Puede escoger entre los siguientes tipos de acordes.

Pantalla	Contenido	Pantalla	Contenido
----	Sin conversión	7sus4	7th Suspended 4th
Maj	Major Triad	sus4	Suspended 4th
m	Minor Triad	m7b5	Minor 7th flat 5
7	Dominant 7th	m6	Minor 6th
m7	Minor 7th	6	Major 6th
M7	Major 7th	m9	Minor 9th
aug	Augment	M9	Major 9th
dim	Diminish	mM7	Minor Major 7th

La siguiente pantalla muestra un ejemplo de cuando se ha cambiado el tipo de acorde a menor (m). Con esta configuración, la información de acorde de "A menor" se ha introducido al principio de la canción de percusión.

Sugerencia

Si selecciona "--" (sin conversión) como el tipo de acorde, sólo se transpondrá el bajo y la frase no se convertirá. Seleccione esto cuando quiera que se reproduzca la frase original sin cambios.

7. Desplácese hasta la posición en la que quiere entrar la siguiente información de acordes e introduzca la información de acordes de la misma forma que se describe en los pasos 2 – 5.

La información de acordes no necesariamente debe introducirse en la misma posición que la información de patrón de percusión. También puede cambiar el acorde en la mitad del patrón de percusión, o en la mitad del compás. La posición de entrada puede cambiarse de las formas siguientes.

(1) Moviéndose en pasos de un compás

Utilice las teclas del cursor [◀]/[▶] para moverse hasta el principio del compás siguiente o anterior.

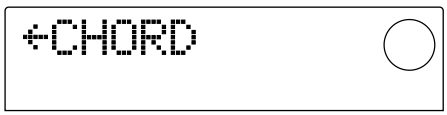
(2) Especifique la posición en unidades de negras.

Utilice las teclas REW [◀◀]/FF [▶▶] para moverse hasta el principio de la nota negra siguiente o anterior.

(3) Especifique la posición en unidades de semicorcheas

Pulse repetidamente la tecla del cursor [▲] para que aparezca "EV→", y gire el dial para moverse adelante o atrás en unidades de 12-pulsaciones (semicorcheas).

Cuando utilice los métodos **(1)** o **(2)**, aparecerá el símbolo "←" a la izquierda de "CHORD" o "ROOT" en las posiciones en las que se ha introducido información de acordes. Esto indica que la información de acorde precedente permanecerá en efecto.



Cuando utilice el método **(3)**, el símbolo de la parte derecha "EV→" indicará el tipo de información que se introduce en la posición actual. Por ejemplo, "Pt" indica información de patrón de percusión y "TS" indica información de compás. (Para más detalles, consulte la p.63)

8. Introduzca la información de acorde restante de la misma forma.

La información de acorde que introduce puede editarse de varias formas.

- **Para cambiar el acorde**

Vaya hasta la posición en la que se ha entrado la información de acorde, utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para cambiar la pantalla a "ROOT" (fundamental del acorde) o "CHORD" (tipo de acorde), y gire el dial para cambiar el acorde.

- **Para borrar información de acordes**

Vaya a la posición en la que se ha introducido la información de acorde, utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para cambiar la pantalla a "ROOT" o "CHORD," y pulse la tecla [ERASE]. Se borrará la información de acorde, y la pantalla cambiará a "←ROOT" o "←CHORD."

9. Cuando haya terminado, pulse la tecla STOP [■] .

Volverá a la pantalla de canción de percusión. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

Introducir información de tempo

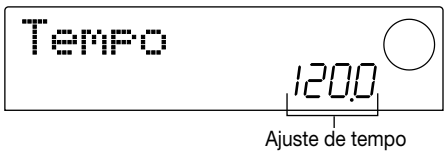
Si no se ha introducido información de tempo en una canción de percusión, se reproducirá en el tempo especificado por el modo de patrón de percusión. En otras palabras, si cambia el tempo en el modo patrón de percusión, el tempo de la canción de percusión también cambiará.
Para evitar esto, puede introducir información de tempo al principio de la canción de percusión en la que se introdujo información de acorde/patrón, para arreglar el tempo específico para la canción de percusión.

1. En la pantalla principal, asegúrese de que la tecla [SONG] está iluminada y pulse la tecla PLAY [►].

La canción percusión empezará a reproducirse.

2. Pulse la tecla [TEMPO].

Se visualizará el valor del tempo actual.



Ajuste de tempo

3. Mientas escucha la canción de percusión, gire el dial para ajustar la configuración del tempo (40.0 – 250.0).

Cuando haya decidio del tempo, anote la configuración.

Sugerencia

Si pulsa la tecla [TEMPO] dos o más veces seguida, el intervalo se detectará automáticamente y se especificará como el nuevo tempo.

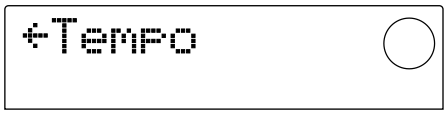
4. Pulse la tecla STOP [■] para detener la canción de percusión y pulse la tecla [RHYTHM].

La tecla [RHYTHM] se iluminará y aparecerá la pantalla de canción de percusión.

5. Pulse la tecla REC [●].

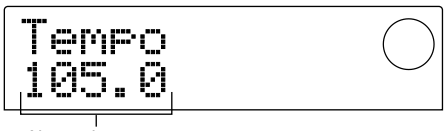
6. Utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para que la pantalla lea "←Tempo".

En esta pantalla puede introducir la información de tempo nueva, o ver/editar información de tempo entrada anteriormente.



7. Gire el dial para introducir el ajuste de tempo que ha decidido en el paso 3.

Ahora, cada vez que reproduzca la canción de percusión desde el principio, se reajustará a la configuración del tempo que ha introducido aquí.



Ajuste de tempo

Sugerencia

La información de tempo también puede introducirse en mitad de la canción de percusión en intervalos de semicorcheas. Para más detalles consulte la sección de abajo.

8. Pulse la tecla STOP [■].

Volverá a la pantalla de canción de percusión. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

Nota

Si graba en las pistas del grabador mientas escucha la canción de percusión, y después cambia el tempo, las dos interpretaciones no coincidirán. Si quiere grabar mientras escucha la canción de percusión, primero debe finalizar el tempo.

Introducir otra información

Puede añadirse una gran variedad de información (llamada "eventos") como el volumen de pista de tempo, percusión/bajo a la canción de percusión que ha creado entrando información de patrón de percusión e información de acorde.

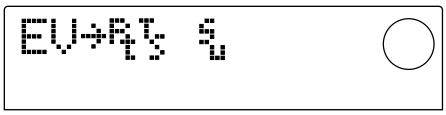
1. En la pantalla principal, asegúrese de que la tecla [SONG] está iluminada y pulse Tecla [RHYTHM].

La tecla [RHYTHM] se iluminará y aparecerá la pantalla de canción de percusión.

2. Pulse la tecla REC [●].

3. Pulse la tecla del cursor [▲] hasta que aparezca "EV→" en la pantalla.

Cuando se muestra esta pantalla, puede girar el dial para mover la posición actual adelante o atrás en pasos de notas semicorcheas.



En esta pantalla, los símbolos visualizados que siguen "EV→" como "Pt" o "TS" le dejan ver qué tipo de eventos se introducen en la posición actual. La siguiente tabla muestra el tipo de eventos que pueden introducirse, y el símbolo correspondiente.

Tipo de evento	Símbolo	Contenido	Range
Ptn		Número de patrón de percusión	000 – 254
TimSig		Compás	1 – 8(1/4 – 8/4)
ROOT		Fundamental de acorde	C – B
CHORD		Tipo de acorde	--, Maj, m, 7, m7, M7, aug, dim, 7sus4, sus4, m7b5, m6, 6, m9, M9, mM7
Tempo		Tempo	40.0 – 250.0
DrVOL		Volumen de pista de percusión	0 – 15
BsVOL		Volumen de la pista de bajo	0 – 15

Nota

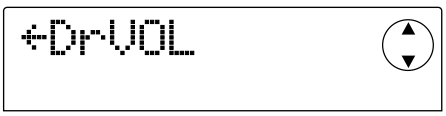
Si no se ha introducio información de tempo, el tempo especificado en el modo de patrón de percusión será el utilizado. Para especificar el tempo para la canción de percusión, introduzca información de tempo al principio de la canción (→ p.62).

4. Vaya a la posición en la que quiere introducir un nuevo evento.

Para información de cómo ir a la posición actual, consulte la página 61.

5. Utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para seleccionar el tipo de evento que quiere introducir.

Si el evento que ha seleccionado se ha introducido en la posición actual, se visualizará su valor. Si no hay un evento correspondiente, la pantalla indicará "←". Esto indica que se aplicará el evento entrado anteriormente.



Sugerencia

Para todo tipo de eventos, la unidad mínima de entrada es una nota de semicorchea.

6. Gire el dial para editar el valor.

7. Introduzca los eventos restantes de la misma forma.

Los eventos que introduce pueden editarse de varias formas.

- **Para editar un valor de un evento**

Visualice el evento que quiere editar y gire el dial para introducir el nuevo valor.

- **Para borrar un evento**

Visualice el evento que quiere borrar y pulse la tecla [ERASE].

8. Cuando haya terminado, pulse la tecla STOP [■].

Volverá a la pantalla de canción de percusión. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

Reproducir una canción de percusión

A continuación le mostramos cómo reproducir una canción de percusión que usted ha creado entrando información de patrones de percusión y de acorde.

1. En la pantalla principal, asegúrese de que la tecla de sección de percusión [SONG] está iluminada.

Si está apagada pulse [SONG]. (La sección de percusión cambiará al modo Canción de Percusión.)

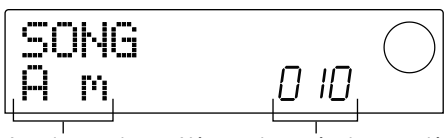
2. Pulse la tecla PLAY [►].

La canción percusión empezará a reproducirse. Si se ha grabado algo en el grabador, esas pistas se reproducirán simultáneamente.

3. Para detener la canción de percusión, pulse la tecla STOP [■].

4. Si sólo quiere que se reproduzca la sección de percusión, de forma independiente, pulse la tecla [RHYTHM] mientras esté parado.

La tecla [RHYTHM] se iluminará, y la sección de percusión se desconectará de la sección del grabador. La pantalla mostrará la pantalla de canción de percusión.
En este estado, si pulsa la tecla PLAY [►] sólo se reproducirá la canción de percusión, y la sección del grabador seguirá parada. En este momento, la pantalla mostrará el número del patrón y del acorde que se reproducen actualmente.



Acorde actual — Número de patrón de percusión

5. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

La tecla [RHYTHM] se apagará, y volverá a la pantalla principal.

Sugerencia

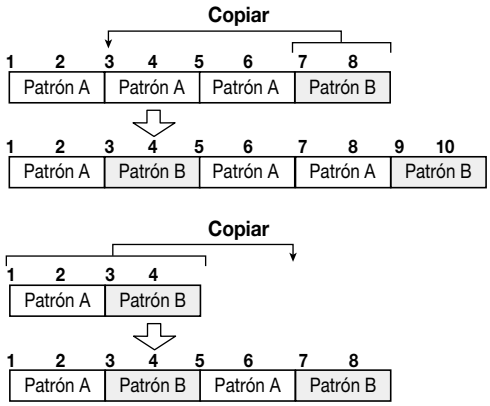
También es posible reproducir la canción de percusión utilizando diferentes sonidos de secciones de percusión (grupo de percusión/programa de bajo). Para más detalles, consulte la página 57. "Cambiar el programa de grupo de percusión/bajo"

Editar una canción de percusión

Esta sección explica cómo editar una canción de percusión que ha creado.

Copiar una región específica de compases

Parte de una canción de percusión puede copiarse en unidades de compás y puede insertarse en otra posición. Esto es útil cuando quiera repetir una parte de una canción de percusión.


Copiar
1 2 3 4 5 6 7 8
Patrón A Patrón A Patrón A Patrón B
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Patrón A Patrón B Patrón A Patrón A Patrón B
Copiar
1 2 3 4
Patrón A Patrón B
1 2 3 4 5 6 7 8
Patrón A Patrón B Patrón A Patrón B

1. En la pantalla principal, asegúrese de que la tecla [SONG] está iluminada y pulse la tecla [RHYTHM].

La tecla [RHYTHM] se iluminará y aparecerá la pantalla de canción de percusión.

2. Pulse la tecla REC [●].

3. Pulse la tecla [EDIT].

Aparece la siguiente pantalla.

4. Gire el dial para seleccionar el compás de inicio de la región de copia-fuente y pulse la tecla [ENTER].

5. Gire el dial para seleccionar el último compás de la región de copia-fuente y pulse la tecla [ENTER].

6. Seleccione el compás de inicio del destino de la copia y poulse la Tecla [ENTER].

El proceso se ejecutará y volverá a la pantalla del paso 2.

Sugerencia

Si la región del destino de la copia se extiende más allá de la canción de percusión, la canción de percusión se alargará automáticamente.

7. Pulse la tecla STOP [■].

Volverá a la pantalla de canción de percusión.

Transponer toda la canción de percusión

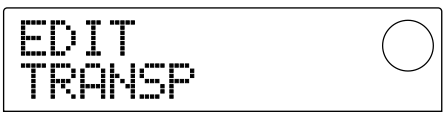
Aquí le mostramos cómo la pista de bajo de la canción de percusión puede tranportarse en unidades de semitonos.

1. En la pantalla principal, asegúrese de que la tecla [SONG] está iluminada y pulse la tecla [RHYTHM].

La tecla [RHYTHM] se iluminará y aparecerá la pantalla de canción de percusión.

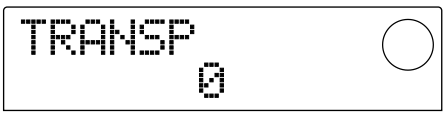
2. Pulse la tecla [EDIT].

En la pantalla aparecerá "EDIT TRANSP."



3. Pulse la tecla [ENTER].

El ajuste actual de transporte (-6 – 0 – +6) se visualizará bajo "TRANSP".



4. Gire el dial para cambiar el ajuste de tranporte y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla preguntará "SURE?"

5. Pulse la tecla [ENTER] para ejecutar la operación Transpose o pulse la tecla [EXIT] para cancelar.

Si pulsa la tecla [ENTER] la operación Transporte se ejecutará, y la información de acorde (fundamental) que se entró en la canción de percusión se convertirá según el ajuste que haya especificado.

6. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Sugerencia

Ajustando la afinación de referencia del afinador integrado del MRS-1044, puede realizar precisos ajustes a la afinación del programa de bajo. (Para más detalles acerca del afinador, consulte la p.92)

Borrar la canción de percusión

Aquí le mostramos cómo borra la canción de percusión completa, quedando en estado en blanco.

1. En la pantalla principal, asegúrese de que la tecla [SONG] está iluminada y pulse la tecla [RHYTHM].

La tecla [RHYTHM] se iluminará y aparecerá la pantalla de canción de percusión.

2. Pulse la tecla [INSERT/DELETE].

La pantalla preguntará "DELETE?"

3. Pulse la tecla [ENTER] para borrar la canción de percusión o pulse la tecla [EXIT] para cancelar.

Si pulsa la tecla [ENTER] se borrará la canción y volverá a la pantalla de la canción de percusión. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

Nota

Si borra la canción de percusión, no podrá recuperarla. Utilice esta función con cuidado.

Crear un patrón de percusión original

Esta sección explica cómo puede crear su propio patrón de percusión con los pads 1 – 8 del panel frontal.

Selecciona la pista que desee grabar

A continuación le mostramos cómo seleccionar un patrón de percusión vacío, y después seleccionar la pista (percusión o bajo) en la que quiere grabar una interpretación.

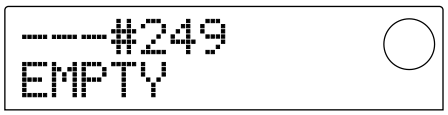
■ Seleccionar un patrón de percusión vacío

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PATTERN], y después pulse la tecla [RHYTHM].

La tecla [RHYTHM] se iluminará y aparecerá la pantalla de patrón de percusión.

2. Gire el dial para seleccionar un patrón de percusión vacío.

Los patrones de percusión vacíos se visualizan con el nombre de "EMPTY".



Si no hay ningún patrón de percusión vacío, puede seleccionar un patrón que no quiera y borrarlo pulsando la tecla [INSERT/DELETE] → [ENTER]. (Para más detalles, consulte la página 71.)

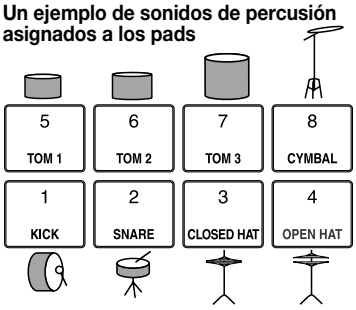
El subsiguiente procedimiento será diferente dependiendo de si selecciona la pista de percusión o la de bajo como destino de grabación.

■ Seleccionar la pista de percusión

1. Pulse repetidamente la tecla [DRUM/BASS] para que la pantalla visualice "Pad Drum."

La pista de percusión quedará seleccionada. Ahora puede utilizar los pads 1 – 8 para escuchar sonidos del grupo de percusión seleccionado para la pista de percusión.
El grupo de percusión contiene 24 sonidos de percusión y ocho de estos están asignados a los pads.

Un ejemplo de sonidos de percusión asignados a los pads



Sugerencia

Cuando la pista de percusión está seleccionada, "DRUM" se mostrará siempre en el área PAD a la derecha de la pantalla.

2. Si es necesario, pulse la tecla [BANK] y gire el dial para cambiar los bancos del pad.

La colección de sonidos asignada a los pads 1 – 8 se conoce como un "banco de pad". Cuando se selecciona la pista de percusión, puede cambiar los sonidos de percusión que se reproducen mediante los pads 1 – 8. Puede seleccionar desde los bancos de pads 1 – 3 (por defecto: 1).

Banco de pad

3. Pulse la tecla [EXIT].

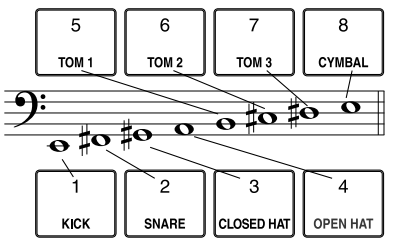
Volverá a la pantalla de patrón de percusión. El ajuste del banco de pad permanecerá válido incluso si cambia las pantallas o los modos.

■ Seleccionar la pista de bajo

1. Pulse repetidamente la tecla [DRUM/BASS] para que la pantalla visualice "Pad Bass."

La pista de bajo quedará seleccionada. Ahora puede utilizar los pads 1 – 8 para reproducir la escala del programa de bajo seleccionado para la pista de bajo.

Un ejemplo de escala de programa de bajo asignada a los pads

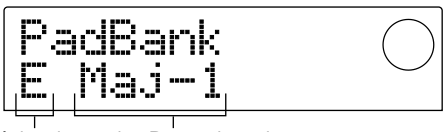


Sugerencia

Cuando la pista de bajo está seleccionada, "BASS" se mostrará siempre en el área PAD a la derecha de la pantalla.

2. Si es necesario, pulse la tecla [BANK] y gire el dial para cambiar los bancos del pad.

Cuando la pista de bajo está seleccionada, puede cambiar el banco de pad para cambiar la escala o intervalo del programa de bajo reproducido por los pads 1 – 8. Para la pista de bajo, puede seleccionar los bancos de pad Maj-1 – Maj-3 y min-1 – min-3 (por defecto: Maj-1).
"Maj" es una escala mayor y "min" es una escala menor natural. El número que sigue a Maj o min indica el intervalo en unidades de una octava.



Tónica de escala Banco de pad

3. Si es necesario, utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para cambiar la tónica de (C – B) la escala actualmente seleccionada (por defecto: E).

4. Pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla de patrón de percusión. El ajuste del banco de pad y la tónica de escala permanecerán válidos incluso si cambia las pantallas o los modos.

Sugerencia

Si es necesario, también puede cambiar el sonido del programa de bajo/grupo de percusión asignado a la pista (→ p.57).

Grabar la interpretación del pad en un patrón de percusión

Puede especificar el valor de la nota más corta y la longitud y el compás del patrón de percusión, y después grabar su interpretación en los pads.

■ Ajustar la unidad del valor de nota mínima (cuantización)

Con lo ajustes iniciales, su interpretación en los pads se alineará a la nota semicorchea más cercana cuando se grabe en un patrón de percusión En un contexto como este, el valor de nota mínimo que se graba se llama "cuantización." La cuantización puede cambiarse de la siguiente forma.

1. Compruebe que la tecla [PATTERN] esté iluminada y pulse la tecla [RHYTHM].

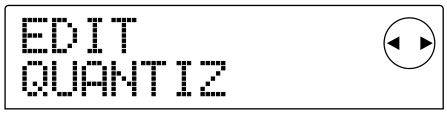
La tecla [RHYTHM] se iluminará y aparecerá la pantalla de patrón de percusión.

NOTA

Se puede crear/editar un patrón de percusión sólo cuando la tecla [RHYTHM] está iluminada.

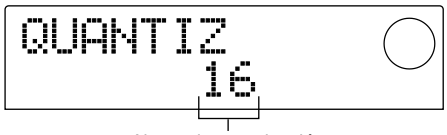
2. Pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá una pantalla donde podrá ajustar el patrón de percusión.(Esto se llama "menú de edición de patrón de percusión.")



3. Utilice las teclas del cursor [◀]/[▶] para que en la pantalla aparezca " EDIT QUANTIZ," y pulse la tecla [ENTER].

Se visualizará el valor del ajuste de cuantización actual. La pantalla significa lo siguiente.



Ajuste de cuantización

4: Negra
8: corchea
12: tresillo de corcheas
16: semicorchea (ajuste por defecto)
24: tresillo de semicorcheas
32: fusa
Hi: una pulsación (sin cuantización)

Sugerencia

- Una pulsación es la longitud correspondiente a 1/48 de una nota negra.
- Este ajuste es igual para todos los patrones de percusión.

4. Gire el dial para cambiar el ajuste de y pulse la tecla [EXIT].

El nuevo ajuste se finalizará, y volverá al menú de edición de patrón de percusión.

5. Pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla de patrón de percusión.

■ Ajustar la longitud y compás del patrón de percusión

Cuando se crea un nuevo patrón de percusión, puede utilizar el siguiente procedimiento para especificar el número de compases que tendrá el patrón.

NOTA

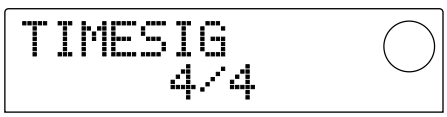
No es posible cambiar la longitud del compás después de grabar el patrón de percusión.

1. Asegúrese de que ha seleccionado un patrón de percusión vacío en la pantalla de patrón de percusión y pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá el menú de edición de patrón de percusión.

2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para seleccionar la pantalla "EDIT BARLEN" o "EDIT TIMESIG" y pulse la tecla [ENTER].

Seleccione la pantalla "EDIT BARLEN" si desea cambiar la longitud del patrón de percusión, o seleccione la pantalla "EDIT TIMESIG" si desea cambiar el compás. La pantalla que se muestra a continuación es un ejemplo de cuando selecciona "EDIT TIMESIG" y pulsa la tecla [ENTER].



3. Gire el dial para cambiar el ajuste.

● Para especificar la longitud del patrón de percusión (BARLEN)

Gire el dial para especificar el número de compases (1 – 99) en el patrón de percusión.

● Para especificar el compás del patrón de percusión (TIMESIG)

Gire el dial para especificar el compás del patrón de percusión en un intervalo de 1/4 – 8/4.

4. Después de realizar el cambio, pulse la tecla [EXIT].

El nuevo ajuste se finalizará, y volverá al menú de edición de patrón de percusión.

5. Pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla de patrón de percusión.

■ Grabar su interpretación de pad

Aquí le mostramos cómo grabar su interpretación de pad en un patrón de percusión vacío.

1. Asegúrese de que ha seleccionado un patrón de percusión en la pantalla de patrón de percusión.

2. Pulse la tecla REC [●] y después pulse la tecla PLAY [►].

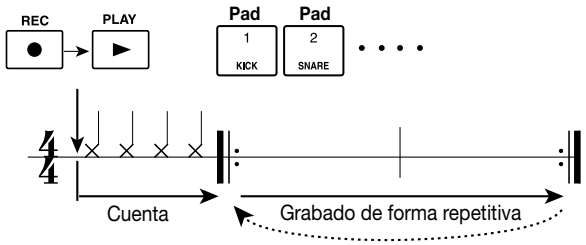
Escuchará una cuenta de "click, click, click, click." Cuando la cuenta termine, empezará la grabación del patrón de percusión.

Sugerencia

- La sección de grabación no funcionará durante la grabación del patrón de percusión.
- El número de compases de la cuenta y el volumen del metrónomo pueden cambiarse a su gusto (→ p.72).

3. Mientras escucha el metrónomo, utilice los pads 1 – 8.

Su interpretación en los pads quedará grabada según el ajuste de cuantización (→ p.67). Cuando llegue al final del patrón, volverá automáticamente al principio y podrá continuar entrando información.

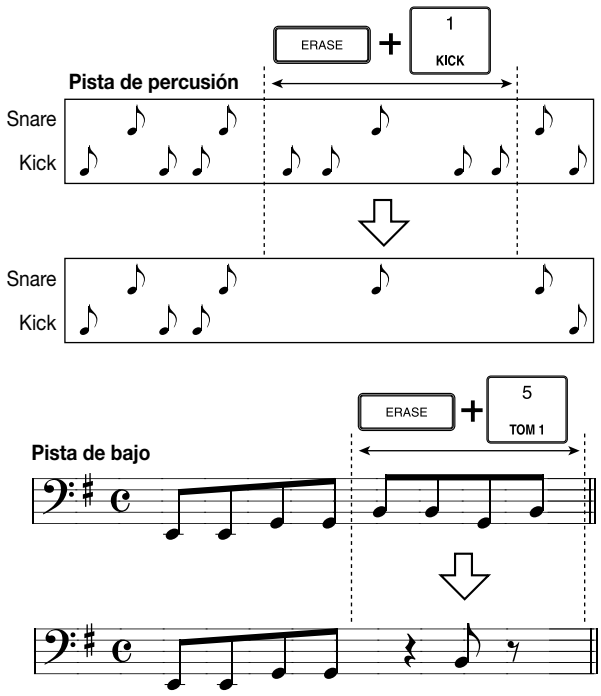


Sugerencia

- La fuerza con la que golpee los pads también quedará grabada en el patrón. Si está grabando en la pista de bajo, la longitud con la que continúe manteniendo pulsado un pad también quedará grabado.
- Si pulsa la tecla REC [●] durante la grabación, la tecla REC [●] pasará a parpadear y la grabación se detendrá temporalmente. En este estado, puede golpear los pads para comprobar qué sonido está asignado a cada pad. La grabación se reanudará cuando pulse la tecla REC [●] otra vez.
- También puede introducir un patrón utilizando un controlador MIDI conectado al conector [MIDI IN] del MRS-1044 en lugar de golpear los pads.

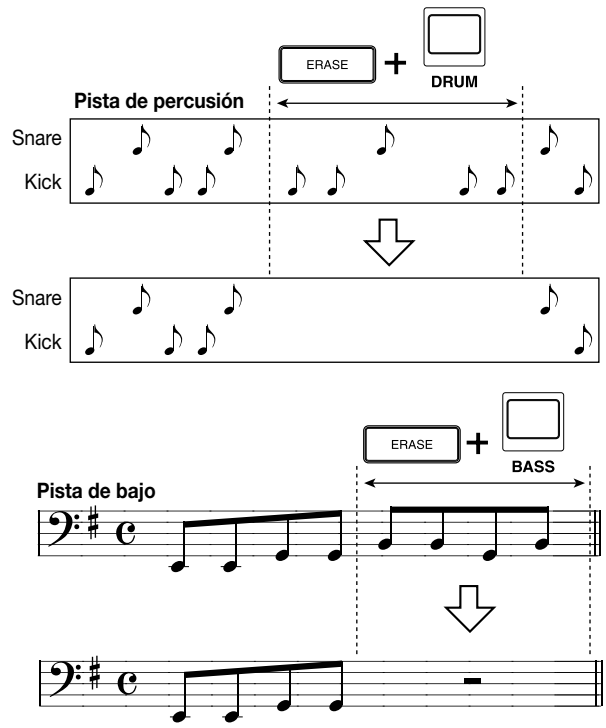
4. Si desea borrar la interpretación de un pad concreto de la pista, mantenga pulsada la tecla [ERASE] y pulse el pad correspondiente.

La información de interpretación del pad correspondiente se borrará del patrón durante el intervalo en el que continúe manteniendo pulsado la tecla [ERASE] y el pad.



5. Si desea borrar la interpretación de todos los pads de la pista, mantenga pulsada la tecla [ERASE] y pulse la tecla de estado de la pista correspondiente (DRUM o BASS).

La información de interpretación para todos los pads se borrará del patrón durante el intervalo en el que continúe manteniendo pulsadas ambas teclas.



6. Cuando haya terminado la grabación, pulse la tecla STOP [■].

La grabación de patrón se detendrá y volverá a la pantalla de patrón de percusión. Pulse la tecla PLAY [►] para escuchar el patrón que ha grabado.

Sugerencia

Cuando selecciona un patrón vacío y lo graba, un nombre de patrón de "Patxxx" (xxx será el número de patrón) se asignará automáticamente.
Puede editar este nombre de patrón según convenga (→ p.71).

7. Si desea combinar las pistas y continuar la grabación del patrón de percusión, pulse repetidamente la tecla [DRUM/BASS]`para seleccionar la pista deseada (percusión o bajo) y repita los pasos 2 – 6.

8. Cuando termine de grabar el patrón y quiera volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Especificar el acorde de un patrón de percusión

Cuando haya creado un nuevo patrón de percusión que incluya una pista de bajo, y quiera utilizar este patrón en una canción de percusión, deberá especificar la fundamental y el tipo de acorde para el patrón. Si no realiza estos ajustes correctamente, los acordes que especificó en la canción de percusión podrían no reproducirse correctamente. Utilice el siguiente procedimiento para especificar los acordes para los nuevos patrones de percusión.

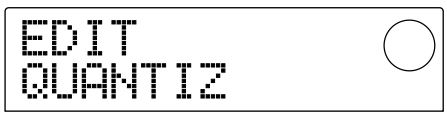
1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PATTERN], y después pulse la tecla [RHYTHM].

La tecla [RHYTHM] se iluminará y aparecerá la pantalla de patrón de percusión.

2. Gire el dial para seleccionar el patrón de percusión para el que quiere especificar un acorde.

3. Pulse la tecla [EDIT].

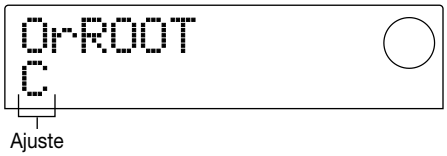
Aparecerá el menú de edición de patrón de percusión.



4. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para seleccionar la pantalla " EDIT OrROOT " o " EDIT OrCHORD " y pulse la tecla [ENTER].

Seleccione "EDIT OrROOT" si desea especificar la fundamental del acorde o "EDIT OrCHORD" si desea

especificar el tipo de acorde. La pantalla que se muestra a continuación es un ejemplo de cuando selecciona " EDIT OrROOT " y pulse la tecla [ENTER].



5. Gire el dial para seleccionar el tipo de fundamental del acorde.

- **Para especificar la fundamental del acorde (OrROOT)**

Gire el dial para especificar el nombre de nota de la fundamental del acorde en un intervalo de C – B (por defecto: C)

- **Para especificar el tipo acorde (OrROOT)**

Gire el dial para especificar el tipo de acorde. Sólo "Maj" (mayor) o "min" (menor) pueden ser seleccionadas (por defecto: Maj).

Por ejemplo, si entra una frase de bajo menor E en el patrón de percusión, debería ajustar la fundamental en "E," y el tipo de acorde "min."

6. Pulse la tecla [EXIT].

El ajuste finalizará, y volverá al menú de edición de patrón de percusión.

7. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Editar un patrón de percusión

Esta sección explica como editar un patrón de percusión existente.

Ajustar el balance del volumen del kit de percusión y de la programación de bajo

El volumen del kit de percusión y de la programación de bajo se puede ajustar con los deslizadores DRUM y BASS de la sección del mezclador. Sin embargo, si es necesario el volumen de los kits de percusión y la programación de bajo también se pueden programar todos los patrones de percusión.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PATTERN], y después pulse la tecla [RHYTHM].

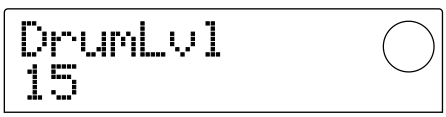
La tecla [RHYTHM] se iluminará y aparecerá la pantalla de patrón de percusión.

2. Gire el dial para seleccionar el patrón de percusión deseado y pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá el menú de edición de patrón de percusión.

3. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para seleccionar la pantalla "EDIT DrumLvl " o "EDIT BassLvl " y pulse la tecla [ENTER].

Seleccione la pantalla "EDIT DrumLvl" si desea ajustar el volumen de la pista de percusión, o la pantalla "EDIT BassLvl" si desea ajustar el volumen de la pista de bajo. La siguiente pantalla es un ejemplo de cuando selecciona la pantalla "EDIT DrumLvl " y pulsa la tecla [ENTER].



La pantalla indicará el nivel de volumen actual (0 – 15).

4. Gire el dial para definir el ajuste de y pulse la tecla [EXIT].

El cambio finalizará, y volverá al menú de edición de patrón de percusión.

5. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

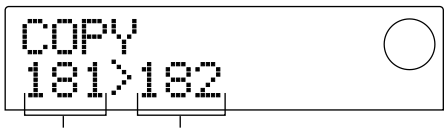
Copiar un patrón de percusión

A continuación se explica como copiar un patrón de percusión a otro número de patrón.

1. En la pantalla de patrón de percusión, seleccione el patrón de percusión fuente de copia, y pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá el menú de edición de patrón de percusión.

2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " EDIT COPY," y pulse la tecla [ENTER].



Fuente de copia del número del patrón de percusión

Destino de copia del número del patrón de percusión

3. Gire el dial para seleccionar el patrón de percusión del proyecto destino de la copia, y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla preguntará "SURE?"

4. Pulse la tecla [ENTER] para ejecutar el proyecto, o pulse la tecla [EXIT] para cancelar.

Cuando la copia se complete, volverá al menú de edición del patrón de percusión.

5. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Editar el nombre de un patrón de percusión

A continuación se explica como editar el nombre de un patrón de percusión.

1. En la pantalla del patrón de percusión, seleccione el patrón de percusión cuyo nombre desee editar y pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá el menú de edición de patrón de percusión.

2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " EDIT NAME," y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el nombre del patrón de percusión y el primer carácter empezará a parpadear.

3. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para desplazar el área intermitente, y gire el dial para cambiar el carácter.

Para más detalles acerca de los caracteres que puede utilizar, consulte la p.36.

Sugerencia

Cuando selecciona un patrón de percusión vacío y lo graba, un nombre de patrón de "Patxxx" (xxx será el número de patrón) se asignará automáticamente.

4. Cuando haya terminado de editar el nombre, pulse la tecla [EXIT].

El nombre del patrón de percusión se actualizará, y volverá al menú de edición de patrón de percusión.

5. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Eliminar un patrón de percusión

A continuación se explica como eliminar toda la información de un patrón de percusión especificado, volviéndolo a su estado en blanco.

1. En la pantalla del patrón de percusión, seleccione el patrón de percusión que desee eliminar.

2. Pulse la tecla [INSERT/DELETE].

La pantalla preguntará "SURE?"

3. Pulse la tecla [ENTER] para ejecutar el borrado, o pulse la tecla [EXIT] para cancelar.

Cuando el patrón se haya eliminado, volverá a la pantalla del patrón de percusión.

4. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Importar patrones de percusión y la canción de percusión desde otro proyecto

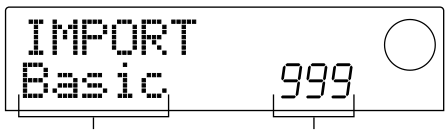
A continuación se describe cómo importar información del patrón de percusión (255 patrones) e información de la canción de percusión desde otro proyecto que se guardó en el disco duro.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [RHYTHM], y a continuación pulse la tecla [PROJECT/UTILITY].

Aparecerá una pantalla donde podrá definir diferentes ajustes para la sección de percusión. (Esta pantalla se denomina "menú de utilidad de percusión.") Esta operación puede ejecutarse si la sección de percusión se encuentra en el modo Patrón de percusión o en el modo Canción de percusión.

2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca "UTILITY IMPORT," y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla en la que puede seleccionar el proyecto que se debe importar.



Nombre del proyecto del destino de importar — Número del proyecto

3. Gire el dial para seleccionar un proyecto, y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla preguntará "SURE?"

4. Pulse la tecla [ENTER] para importar, o pulse la tecla [EXIT] para cancelar.

Una vez se haya importado la información, volverá al menú de utilidad de percusión. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Nota

Los patrones y la canción de percusión que están importados sobrescribirán los patrones de percusión y la canción de percusión del proyecto con los que está trabajando actualmente.

Editar diferentes ajustes de la sección de percusión

A continuación se describe cómo editar diferentes ajustes que afectan a toda la sección de percusión, como ajustar la sensibilidad de los pads 1 – 8 o ajustar el volumen del metrónomo.

Procedimiento básico

El procedimiento básico para editar los ajustes de la sección de percusión es el mismo para la mayoría de elementos. A continuación se describe el procedimiento básico.

Sugerencia

Puede usar el mismo procedimiento en el modo de patrones de Ritmo o en el modo de canción de ritmo.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [RHYTHM].

La tecla [RHYTHM] se iluminará, y aparecerá la pantalla del patrón de percusión o la pantalla de la canción de percusión, según el modo seleccionado actualmente.

2. Pulse la tecla [PROJECT/UTILITY].

Aparecerá el menú de utilidad de percusión, donde puede definir diferentes ajustes para la sección de percusión.

3. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para seleccionar uno de los siguientes elementos para editar, y pulse la tecla [ENTER].

- COUNT : Cambia la longitud de la cuenta previa.
- CLICK : Cambia el volumen del metrónomo.
- PAD SENS (sensibilidad) : Especifica cómo se verá afectado el volumen por la fuerza con la que se golpea un pad.
- MIDI : Define ajustes relacionados con MIDI (→ p.90).
- IMPORT : Carga patrones de percusión y la canción de percusión desde un proyecto guardado en el disco duro.
- MEMORY (memoria restante) : Comprueba la cantidad de memoria de patrón de percusión y memoria de canción de percusión restante.

4. Gire el dial para editar el ajuste.

La visualización de la pantalla y el funcionamiento será diferente para cada elemento. Para más detalles consulte las siguientes secciones.

Sugerencia

Para más detalles acerca de las operaciones MIDI, consulte la página 90. Para más detalles acerca del procedimiento de importación, consulte la sección anterior.

5. Cuando haya terminado de definir los ajustes, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Volverá a la pantalla principal.

Cambiar la longitud de la cuenta previa (COUNT)

Puede cambiar la longitud de la cuenta previa que suena al grabar un patrón de percusión. Cuando aparezca la siguiente pantalla, gire el dial para seleccionar uno de los siguientes ajustes.

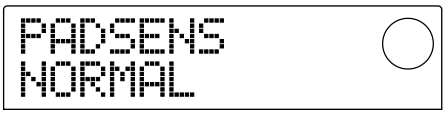
- OFF: Se desactivará la cuenta previa.
- 1: Sonará una cuenta previa de un compás (ajuste por defecto).
- 2: Sonará una cuenta previa de dos compases.
- PAD: La cuenta previa se desactivará, y se iniciará la grabación en el momento que golpee un pad.

Cambiar el volumen del metrónomo (CLICK)

Puede cambiar el volumen del metrónomo que suena mientras graba un patrón de percusión. Cuando se visualice la siguiente pantalla, gire el dial para ajustar el volumen (0 – 15).

Ajustar la sensibilidad de los pads (PAD SENS)

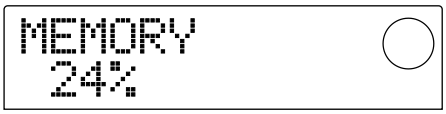
Puede especificar cómo responderá el volumen a la fuerza con la que golpea los pads (sensibilidad del pad). Cuando aparezca el mensaje "PAD SENS" en la pantalla, gire el dial para seleccionar uno de los siguientes ajustes.



- SOFT: El volumen será suave, independientemente de la fuerza con la que golpee.
- MEDIUM: El volumen será medio, independientemente de la fuerza con la que golpee.
- LOUD: El volumen será alto, independientemente de la fuerza con la que golpee.
- LITE: Máxima sensibilidad. Se producirá un volumen alto incluso con golpes ligeros.
- NORMAL: Sensibilidad normal (ajuste por defecto).
- HARD: Sensibilidad baja.
- EX HARD: La sensibilidad más baja. Los volúmenes altos no se producirán a menos que golpee bastante fuerte.

Comprobar la cantidad restante de memoria (MEMORY)

La cantidad restante de memoria de grabación para los patrones de percusión y la canción de percusión se visualizará como un porcentaje (%). Esta pantalla sólo es para visualización, y no contiene ajustes que puedan editarse.



Referencia [Efectos]

Esta sección explica cómo utilizar los efectos integrados en el MRS-1044.

Acerca de los efectos

El MRS-1044 dispone de dos tipos de efectos, un "efecto de inserción" y dos "efectos de envío/retorno." Ambos pueden usarse simultáneamente. A continuación describiremos con detalle los dos tipos de efectos.

Efecto de inserción

El efecto de inserción se utiliza insertándolo en una ruta de señal específica. Puede seleccionar una de las siguientes ubicaciones para insertar el efecto. (Consulte el siguiente diagrama, "Efecto de inserción".)

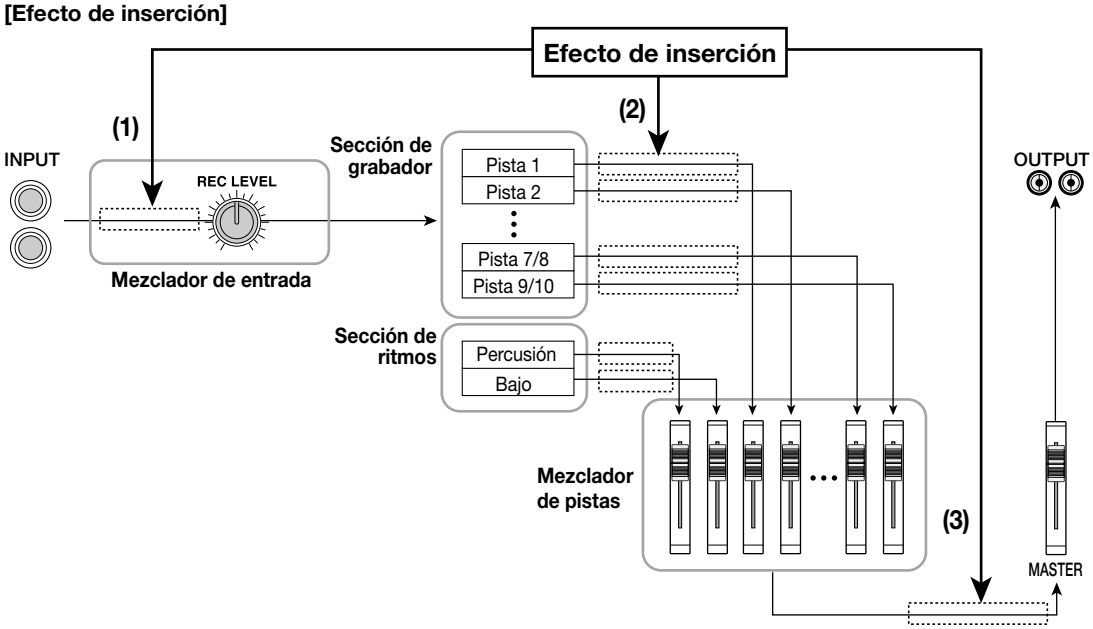
(1) Mezclador de entrada
(2) Cualquier canal del mezclador de pistas (1 – 6, 7/8, 9/10, DRUM, BASS)
(3) Inmediatamente delante del deslizador MASTER

Por ejemplo, si inserta el efecto de inserción en el mezclador de entrada, puede aplicar el efecto a la señal que entra de los jacks [INPUT 1/2], y grabar en una pista del grabador. Alternativamente, si inserta el efecto de inserción en un canal del mezclador de pistas o inmediatamente antes del deslizador MASTER, puede procesar una pista específica o toda la canción durante la mezcla.

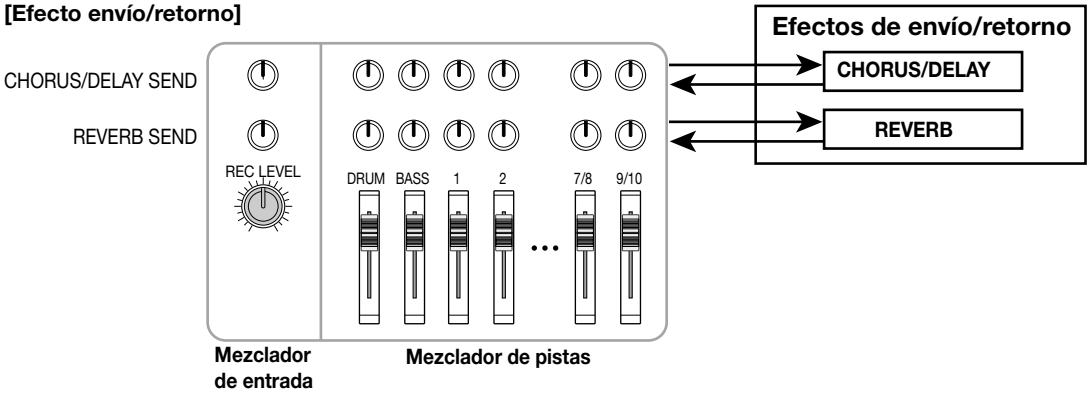
Efectos de envío/retorno

Los efectos de envío/retorno están conectados internamente al envío/retorno de la sección del mezclador. El MRS-1044 dispone de dos efectos de envío/retorno, reverberación (REVERB) y chorus/delay (CHORUS/DELAY), y éstos pueden utilizarse de manera simultánea. La profundidad de los efectos de envío/retorno se ajusta por medio de los niveles de envío del mezclador de entrada o del mezclador de pistas. (El nivel de envío ajusta el nivel de la señal enviada a un efecto.) Elevando el nivel de envío se enviará la señal correspondiente a la entrada del efecto, y la señal procesada por el efecto se devolverá inmediatamente antes del deslizador MASTER, y se mezclará con las otras señales. (Consulte el siguiente diagrama, "Efectos de envío/retorno".)

[Efecto de inserción]



[Efecto envío/retorno]



Utilizar el efecto de inserción

Esta sección explica cómo insertar el efecto de inserción, cómo seleccionar un patch, y cómo editar el patch.

Acerca de los patches del efecto de inserción

El efecto de inserción es una unidad multiefectos que contiene una cadena de efectos separados como compresor, distorsión y delay. Cada uno de estos efectos separados se denomina "módulo de efectos", y puede utilizar hasta seis módulos de efectos de manera simultánea. Un grupo de módulos de efectos que pueden utilizarse de manera simultánea se denomina un "algoritmo." Puede utilizar uno de los siguientes cuatro tipos de algoritmos.

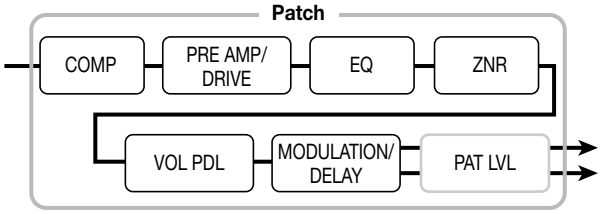
- GUITAR/BASS: Un algoritmo apropiado para grabar guitarra/bajo.
- MIC: Un algoritmo apropiado para grabar voces etc. por un micrófono. Este algoritmo tiene dos variaciones: "MIC SINGLE" para utilizarlo con un micrófono, y "MIC DUAL" para utilizarlo con dos.
- LINE: Un algoritmo utilizado principalmente al grabar dispositivos de salida estéreo de nivel de línea, como sintetizadores o pianos electrónicos.
- MASTERING: Un algoritmo apropiado para procesar una señal de mezcla estéreo durante la mezcla, etc.

En el siguiente diagrama se muestra la distribución de los módulos de efectos y el flujo de señal para cada algoritmo.

Sugerencia

- Algunos algoritmos son de entrada monoaural / salida estéreo, y otros son de entrada estéreo / salida estéreo. Esta diferencia afectará al flujo de señal cuando se inserte el efecto de inserción. Para más detalles, consulte la página 77.
- Los algoritmos de MIC, "MIC SINGLE" y "MIC DUAL", cambiarán de acuerdo con el tipo de efecto seleccionado para el módulo COMP/LIM. Para más detalles acerca de los tipos de efectos, consulte la p.78.

Cada módulo consta de varios parámetros (correspondientes a los mandos de una unidad de efectos compacta) que pueden editarse para ajustar el carácter o la profundidad del efecto. Los ajustes para los parámetros de cada módulo de efectos y un ajuste de volumen general (nivel de patch) se denominan colectivamente un "patch."



Un proyecto de nueva creación contiene 220 patches designados por ZOOM, y estos patches se organizan mediante los cuatro algoritmos. Puede cambiar al instante los ajustes del efecto de inserción simplemente seleccionando el algoritmo apropiado, y luego seleccionando un patch. La siguiente tabla muestra como se organizan los patches para cada algoritmo.

Algoritmo	Número de patch	Tipos
GUITAR/BASS	00 – 99	100 tipos
MIC	00 – 49	50 tipos
LINE	00 – 49	50 tipos
MASTERING	00 – 19	20 tipos

[Distribución de módulos para cada algoritmo]

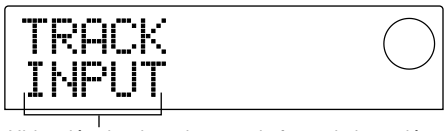
Algoritmo		Módulos de efectos						Tipo de entrada/salida
GUITAR/BASS		COMP	PRE AMP/ DRIVE	EQ	ZNR	VOL PDL	MODULATION/ DELAY	Monoaural → estéreo
MIC	SINGLE	COMP/LIM	MIC PRE+ DE-ESSER	EQ	ZNR	VOL PDL	MODULATION/ DELAY	
	DUAL	COMP/LIM CONM	MIC PRE MIC PRE	EQ EQ	ZNR ZNR	VOL PDL	DOUBLING DOUBLING	Estéreo → estéreo
LINE		COMP/LIM	ISOLATOR	EQ	ZNR	VOL PDL	MODULATION/	
MASTERING		3BAND COMP/ LO-FI	NORMALIZE	EQ	ZNR	VOL PDL	DIMENSION/ RESONANCE	

Cambiar la ubicación de inserción del efecto de inserción

Cuando el proyecto se encuentra en estado inicial, el efecto de inserción se inserta en el mezclador de entrada. Sin embargo, puede cambiar la localización de inserción según sea necesario. El procedimiento es el siguiente:

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [INPUT SOURCE] de la sección de efectos.

La ubicación de inserción actualmente seleccionada aparecerá en la pantalla.



Ubicación donde se inserta el efecto de inserción

La pantalla significa lo siguiente.

- INPUT: Mezclador de entrada (ajuste por defecto)
- DRUM: Canal DRUM de cada mezclador de pistas
- BASS: Canal BASS de cada mezclador de pistas
- TR 1 – TR6: Canales 1 – 6 de cada mezclador de pista
- TR1/2, TR3/4, TR5/6, TR7/8, TR9/10: Canales 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, o 9/10 del mezclador de pista
- MASTER: Inmediatamente delante del deslizador MASTER

2. Gire el dial para seleccionar la ubicación de inserción.

Sugerencia

Mientras se visualice la pantalla anterior, también puede seleccionar la ubicación de inserción pulsando una tecla INPUT 1/2 [ON/OFF] o una tecla de estado (DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, 9/10, MASTER). Cuando utilice las teclas de estado para seleccionar canales 1/2, 3/4, o 5/6 como par, pulse las teclas de estado 1/2, 3/4, o 5/6 simultáneamente.

3. Pulse la tecla [EXIT].

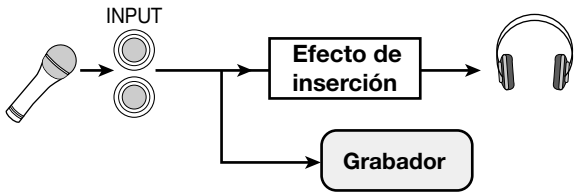
Volverá a la pantalla principal.

Sugerencia

Si la tecla [INPUT SOURCE] se ilumina cuando se encuentra en la pantalla principal, esto significa que se inserta el efecto de inserción en una ubicación diferente en el mezclador de entrada.

Aplicar el efecto de inserción sólo a la señal de monitorización

Normalmente cuando se inserta el efecto de inserción en el mezclador de entrada, la señal procesada por el efecto se grabará en la pista. Sin embargo, si es necesario puede aplicar el efecto de inserción sólo para la señal de monitorización y grabar la señal de entrada no procesada en la pista. Por ejemplo, cuando grabe el sonido no procesado de una interpretación vocal, el vocalista estará más cómodo cantando si se aplica un efecto de inserción adecuado a la grabación por micrófono a la señal de monitorización.



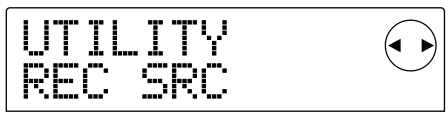
1. Inserte el efecto de inserción en el mezclador de entrada.

Para realizarlo, consulte la sección anterior.

2. Pulse la tecla [EFFECT] y pulse una de las teclas ALGORITHM que estén iluminadas actualmente.

Aparecerá una pantalla donde podrá seleccionar un patch de efectos de inserción.

3. Pulse la tecla [PROJECT/UTILITY] y utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que aparezca en pantalla el mensaje " UTILITY REC SRC."



4. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla donde podrá seleccionar uno de los siguientes dos tipos de señal a grabar en esta pista.

- WET: La señal de entrada que haya pasado a través del efecto de inserción se grabará en dicha pista (ajuste por defecto).
- DRY: Sólo la señal de entrada no procesada se grabará en la pista. Pero incluso en este caso, el efecto de inserción se aplicará a la señal de monitorización.

5. Gire el dial para cambiar el ajuste a "DRY."

6. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Volverá a la pantalla principal.

NOTA

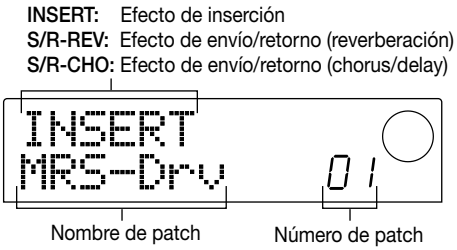
El ajuste "UTILITY REC SRC" se graba independientemente para cada proyecto. Antes de empezar a grabar otras partes, cambie el ajuste a "WET."

Seleccionar el patch para los efectos de inserción

A continuación se explica como seleccionar el patch para el efecto de inserción.

1. Pulse la tecla [EFFECT].

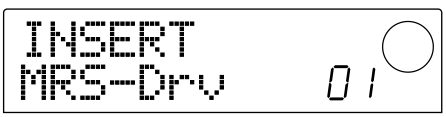
La tecla [EFFECT] se iluminará y aparecerá una pantalla donde puede seleccionar un patch para el efecto utilizado por ultima vez (el efecto de inserción o el efecto de envío/retorno). En la pantalla aparecerá el patch actualmente seleccionado.



2. En la sección de efecto, pulse la tecla ALGORITHM deseada.

- Algoritmo GUITAR/BASS: Tecla [GUITAR/BASS]
- Algoritmo MIC: Tecla [MIC]
- Algoritmo LINE: Tecla [LINE]
- Algoritmo MASTERING: Tecla [MASTERING]

Cuando seleccione un patch para el efecto de inserción, primero empezará seleccionando el algoritmo (la combinación de módulos de efectos). Cuando pulse la tecla ALGORITHM, en la pantalla aparecerán los patches de efectos de inserción de dicho algoritmo.



3. Gire el dial para seleccionar el patch deseado.

A medida que gira el dial, se recuperarán los nuevos patches inmediatamente.

4. Si desea desactivar temporalmente el efecto de inserción, pulse la tecla [BYPASS/TUNER] de la sección de efectos.

La tecla [BYPASS/TUNER] se iluminará y el efecto de inserción se desviará. El desvío se desactivará cuando vuelva a pulsar la tecla [BYPASS/TUNER].

Sugerencia

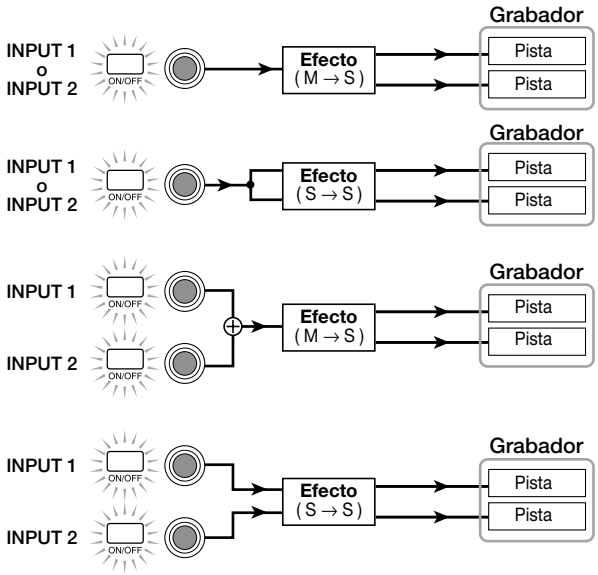
Si pulsa la tecla [ENTER] después de pulsar la tecla [BYPASS/TUNER], la función Tuner se activará. (Para más detalles acerca de la función Tuner, consulte la página 92).

5. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT]

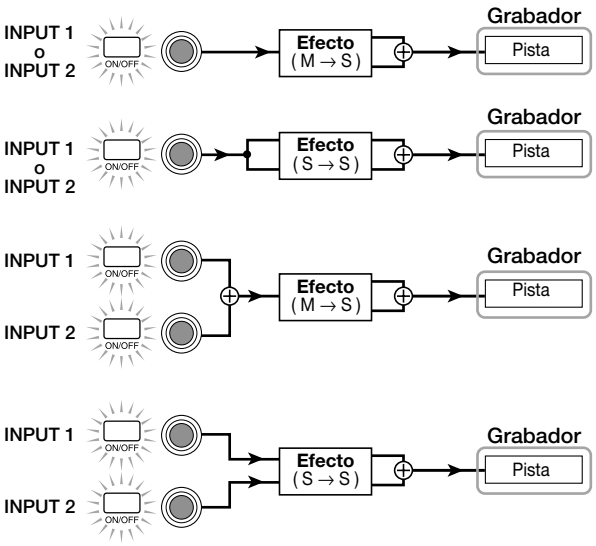
El flujo de la señal que pasa a través del efecto de inserción cambiará como se muestra a continuación, según la ubicación de inserción, el número de canales de la señal de entrada (1 o 2 canales), y el tipo de entrada/salida del efecto de inserción (entrada monoaural / salida estéreo, o entrada y salida estéreo). ("M → S" indica entrada monoaural / salida estéreo, y "S → S" indica algoritmos de entrada/salida estéreo.)

■ Cuando se inserta en los mezcladores de entrada

- Cuando se graba en dos pistas monoaurales (las pistas 1/2, 3/4, 5/6) o en una pista estéreo (7/8, 9/10)



- Cuando se graba en una pista monoaural (pista 1 – 6)

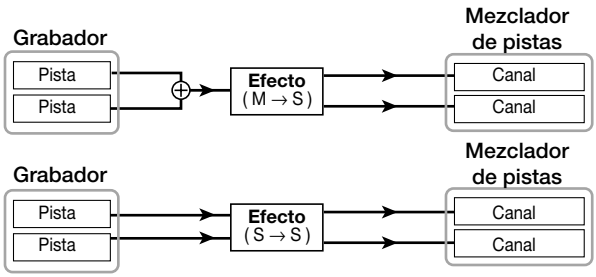


Sugerencia

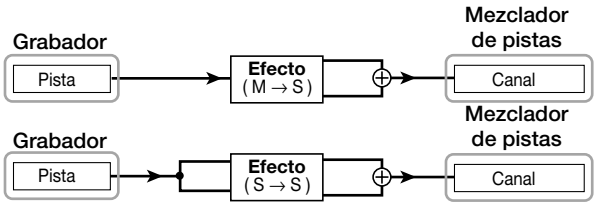
Si no se ha seleccionado ninguna pista de grabación, la señal de salida del efecto de inserción se enviará a la ubicación inmediatamente anterior al deslizador MASTER y se mezclará con las señales del mezclador de pista.

■ Cuando se inserta en el mezclador de pista

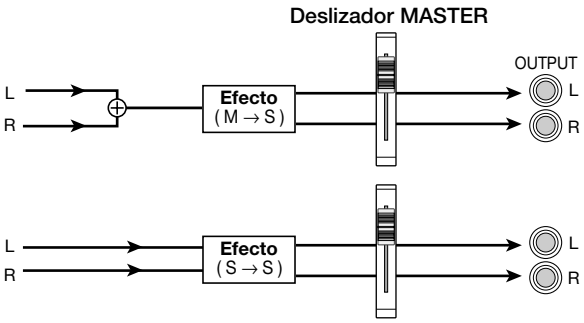
- Si dos canales monoaurales (canales 1/2, 3/4, 5/6), un canal estéreo (7/8, 9/10), o el canal DRUM se selecciona como localización de inserción



- Si se selecciona un canal monoaural (canal 1 – 6) o el canal BASS como ubicación de inserción



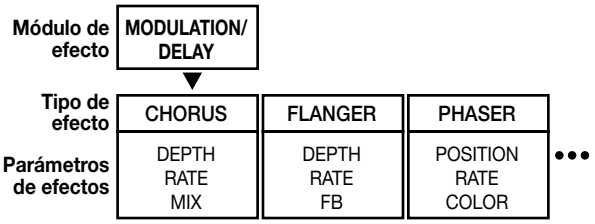
■ Cuando se inserta inmediatamente antes del deslizador MASTER



Editar el patch de efectos de inserción

Los módulos de efectos de un efecto de inserción dispone de varios "parámetros de efectos " que se pueden ajustar para realizar cambios más delicados del efecto. Editando los parámetros de efectos, puede obtener el tono o el efecto deseado.

Para algunos módulos de efectos, puede cambiar el "tipo de efecto." Por ejemplo, en el algoritmo GUITAR/BASS, el módulo de efectos MODULATION/DELAY dispone de doce tipos como chorus, flanger, y phaser, y los puede seleccionar y utilizar. Cuando cambie el tipo de efecto, los parámetros de efectos también cambiarán.



A continuación se explica como editar el tipo de efecto y los parámetros de efectos para el patch actualmente seleccionado.

1. Pulse la tecla [EFFECT] para que la tecla se ilumine.

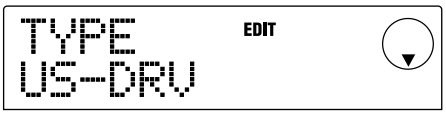
En la pantalla aparecerá el patch actualmente seleccionado.

2. Utilice las teclas ALGORITHM para seleccionar un algoritmo y gire el dial para seleccionar el patch que desee editar.

No es posible cambiar el algoritmo del patch actualmente seleccionado. Por eso, primero debe empezar seleccionando un patch que utilice el algoritmo deseado, aunque desee crear un patch desde cero.

3. Pulse la tecla [EDIT].

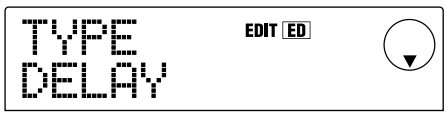
En la parte superior de la pantalla aparecerá "EDIT." Esto significa que el patch ahora se puede editar.



4. Desde las teclas MODULE, pulse la tecla para el módulo de efecto que desee editar.

Cuando edite un patch, utilice las teclas MODULE para seleccionar el módulo a editar. La siguiente tabla muestra como las teclas MODULE corresponden a los varios módulos de efectos.

La siguiente pantalla es un ejemplo de cuando se pulsa la tecla [MODULATION/DELAY] para seleccionar el módulo de efectos MODULATION/DELAY.



Si selecciona un módulo de efectos con una tecla distinta a la tecla [TOTAL], puede utilizar las teclas del cursor [▲]/[▼] para acceder a las pantallas de ajustes para el tipo de efectos y para los parámetros de efectos del módulo.

Sugerencia

- La condición iluminado/apagado de las teclas [COMPRESSOR], [PRE AMP/DRIVE], [EQUALIZER], y [MODULATION/DELAY] indican el estado activado/desactivado del módulo correspondiente. (Si selecciona un módulo de efectos que esté desactivado, en la pantalla aparecerá "-OFF-.") Cada vez que pulse una de estas teclas, el ajuste se alternará entre activado/desactivado.
- Para editar el módulo ZNR o VOL PDL, pulse [TOTAL] y a continuación utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para visualizar "ZNR" o "VOL PDL." A continuación gire el dial para editar el valor.

5. Si desea cambiar el tipo de efecto del módulo seleccionado, pulse la tecla del cursor [▲] para que en la pantalla aparezca "TYPE," y gire el dial para seleccionar el tipo de efecto deseado.

[Correspondencia de tecla MODULE]

Tecla / Algoritmo		COMPRESSOR	PRE AMP DRIVE	EQUALIZER	MODULATION DELAY	TOTAL		
GUITAR/BASS		COMP	PRE AMP/ DRIVE	EQ	MODULATION/ DELAY	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
MIC	SINGLE	COMP/LIM	MIC PRE+ DE-ESSER	EQ	MODULATION/ DELAY	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
	DUAL	COMP/LIM	MIC PRE	EQ	DOUBLING	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
LINE		COMP/LIM	ISOLATOR	EQ	MODULATION/	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
MASTERING		3BAND COMP/ LO-FI	NORMALIZE	EQ	DIMENSION/ RESONANCE	ZNR	VOL PDL	PAT LVL

El siguiente diagrama muestra un ejemplo de cuando el efecto de módulo MODULATION/DELAY se cambia de "CHORUS" a "FLANGER."

NOTA

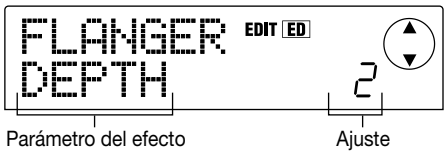
Algunos módulos de efectos sólo tienen un tipo de efecto. Para estos módulos, no habrá ninguna pantalla para seleccionar el tipo de efecto.

Sugerencia

Cuando se edita el contenido de un patch, el indicador "EDIT" de la parte superior de la pantalla pasará a ser "EDITED."

6. Utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para seleccionar el parámetro de efecto que desea editar.

El siguiente diagrama muestra un ejemplo de cuando haya seleccionado el parámetro DEPTH del efecto "FLANGER".



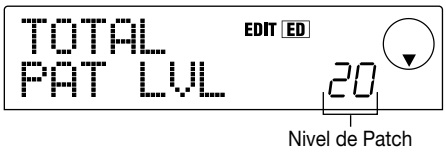
7. Gire el dial para cambiar el ajuste.

Para más detalles acerca de los tipos de efecto que pueden seleccionarse en un módulo de efectos, y acerca de los parámetros de efectos de cada tipo, consulte el apéndice (→ p.98) al final de este manual.

8. Repita los pasos 4 – 7 para definir las ediciones deseadas de otros módulos.

9. Si desea ajustar el nivel de patch (el volumen final del patch), pulse la tecla [TOTAL], utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para que en la pantalla aparezca "TOTAL PAT LVL," y gire el dial.

El nivel de patch se puede ajustar a un intervalo de 1 – 30.



Sugerencia

Estrictamente hablando, el nivel de patch no es un módulo de sonido, pero es uno de los parámetros incluidos en el patch.

10. Cuando haya terminado la edición, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla de selección de patches.

NOTA

Tenga en cuenta que si vuelve a la pantalla de selección del patch y selecciona otro patch, perderá los contenidos editados. Si desea conservar los resultados de la edición, consulte la siguiente sección.

Guardar un patch de efectos de inserción

Puede almacenar un patch editado en cualquier ubicación del mismo algoritmo. También puede almacenar un patch existente en otra ubicación para crear una copia de dicho patch.

1. Pulse la tecla [EFFECT] y luego la tecla [EDIT].

Ahora podrá editar el patch actual.

2. Pulse la tecla [TOTAL] y utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para que aparezca en pantalla "STORE."

3. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla en la que podrá especificar el número de patch que desea guardar.

4. Gire el dial para seleccionar el número de patch que desea guardar, y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla preguntará "SURE?"

5. Pulse la tecla [ENTER].

Se almacenará el patch y volverá a la pantalla de selección de patches.

Sugerencia

- Los patches que almacene se guardan en el disco duro como parte del proyecto.
- La información de patch incluida en un proyecto existente puede cargarse en el proyecto actual (→ p.84). Esto resulta útil si desea utilizar un patch editado en un proyecto distinto.

Editar el nombre de un patch de efectos de inserción

A continuación se explica como editar el nombre de un patch actualmente seleccionado.

1. Pulse la tecla [EFFECT] y luego la tecla [EDIT].

Ahora podrá editar el patch actual.

2. Pulse la tecla [TOTAL] y utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para que aparezca en pantalla "PAT NAM."

Debajo de "PAT NAM" se mostrará el nombre del patch, y parpadeará el carácter actual para realizar la edición.

3. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para desplazar el área intermitente, y gire el dial para cambiar el carácter.

Para más detalles acerca de los caracteres que puede seleccionar, consulte la p.36.

4. Cuando haya terminado de editar el nombre, utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para que aparezca en pantalla "STORE", y pulse tres veces la tecla [ENTER].

Se almacenará el patch con el nombre editado, y volverá a la pantalla de selección de patches.

Utilizar los efectos de envío/ retorno

En esta sección explicaremos cómo seleccionar y editar patches para los efectos de envío/retorno (reverberación, chorus/delay)

Acerca de los patches de efectos de envío/retorno

Los efectos de envío/retorno "reverberación" y "chorus/delay" son separados e independientes.
La reverberación y el chorus/delay disponen de un "tipo de efecto" que determina el tipo de efecto, y varios parámetros que permiten ajustar el carácter del efecto. Los ajustes para el tipo de efecto y los parámetros, junto con un nombre, se llaman colectivamente "patches" de efectos de envío/retorno.

Un proyecto nuevo contiene 20 patches de reverberación distintos y 20 patches de chorus/delay distintos. Puede conmutar al instante los ajustes de reverberación o de chorus/delay simplemente seleccionando el efecto para el que desea seleccionar un patch (reverberación o chorus/delay), y luego seleccionando un patch.

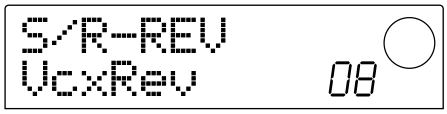
Algoritmo	Número de patch	Tipos
REVERB	00 – 19	20 tipos
CHORUS/DELAY	00 – 19	20 tipos

Seleccionar un patch de efectos de envío/retorno

A continuación se describe cómo seleccionar un patch de reverberación o de chorus/delay.

1. Pulse la tecla [EFFECT], y luego la tecla [REVERB] o [CHORUS/DELAY].

Pulse la tecla [REVERB] si desea seleccionar un patch de reverberación, o la tecla [CHORUS/DELAY] si desea seleccionar un patch de chorus/delay. Se visualizará el patch actualmente seleccionado. La siguiente pantalla muestra un ejemplo de lo que ocurre cuando se pulsa la tecla [REVERB].



2. Gire el dial para seleccionar el nuevo patch.

A medida que gira el dial, se recuperarán los nuevos patches inmediatamente. Si aumenta el valor de los ajustes de parámetro REVERB SEND y CHORUS/DELAY SEND

del mezclador de pistas, puede pulsar la tecla PLAY [►] para reproducir la canción, y escuchar el resultado del patch que acaba de seleccionar.

Sugerencia

- Si selecciona un patch de reverberación o de chorus/delay, puede pulsar la tecla correspondiente ([REVERB] o [CHORUS/DELAY]) para activar/desactivar dicho efecto.(Si está desactivado, la tecla se apagará.)
- Para más detalles acerca de las operaciones del mezclador de pistas, consulte la p.49.

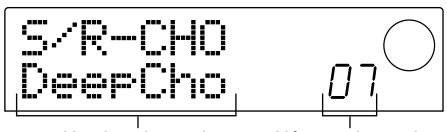
3. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

Editar un patch de efectos de envío/ retorno

A continuación se describe cómo editar un patch de reverberación o de chorus/delay.

1. Pulse la tecla [EFFECT], y luego la tecla [REVERB] o [CHORUS/DELAY].

Pulse la tecla [REVERB] para editar un patch de reverberación, o la tecla [CHORUS/DELAY] para editar un patch de chorus/delay. Cuando pulse cualquier tecla, se visualizará el patch actual. La siguiente pantalla es un ejemplo de lo que ocurre cuando se pulsa la tecla [CHORUS/DELAY].

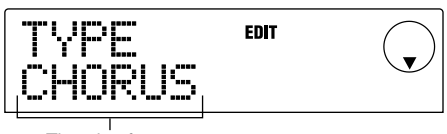


Nombre de patch Número de patch

2. Si fuera necesario, gire el dial para seleccionar el patch que desea editar.

3. Pulse la tecla [EDIT].

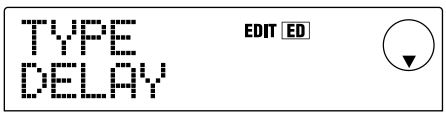
La pantalla indicará "EDIT", y aparecerá una pantalla en la que podrá editar el patch. Cuando pulse por primera vez la tecla [EDIT], aparecerá una pantalla en la que podrá seleccionar el tipo de efecto del efecto de envío/retorno seleccionado (en este ejemplo, chorus/delay).



Tipo de efecto

4. Si desea cambiar el tipo de efecto, gire el dial.

En este ejemplo, se ha cambiado el tipo de efecto de chorus/delay de "CHORUS" a "DELAY." Cuando se cambia el tipo de efecto, los parámetros de efecto también serán diferentes.

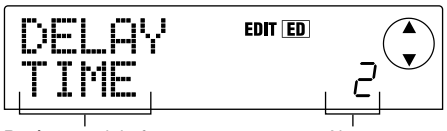


Sugerencia

Cuando se modifica el contenido de un patch, el indicador "EDIT" de la parte superior de la pantalla pasará a ser "EDITED."

5. Utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para seleccionar el parámetro de efecto que desea editar.

En este ejemplo, se ha seleccionado el parámetro TIME del tipo de efecto "DELAY".



Parámetro del efecto Ajuste

6. Gire el dial para cambiar el ajuste.

Para más detalles acerca de los tipos de efecto que pueden seleccionarse para reverberación o chorus/delay, y acerca de la gama de cada parámetro de efecto, consulte el apéndice (→ p.105) al final de este manual.

7. Si fuera necesario, repita los pasos 5 – 6 para editar otros parámetros de efecto.

8. Cuando haya terminado la edición, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla de selección de patches.

Nota

Tenga en cuenta que si vuelve a la pantalla de selección del patch y selecciona otro patch, perderá las ediciones realizadas. Si desea conservar el patch editado, consulte la siguiente sección.

Almacenar un patch de efectos de envío/retorno

Puede almacenar los patches editados en cualquier ubicación del mismo efecto de envío/retorno. También puede almacenar un patch existente en otra ubicación para crear una copia de dicho patch.

1. Pulse la tecla [EFFECT] y luego la tecla [EDIT].

Ahora podrá editar el patch actual.

2. Utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para que la pantalla muestre "STORE".

3. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla en la que podrá especificar el número de patch que desea guardar.

4. Gire el dial para seleccionar el número de patch que desea guardar, y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla preguntará "SURE?"

5. Pulse la tecla [ENTER].

Se almacenará el patch y volverá a la pantalla de selección de patches.

Sugerencia

- Los patches que almacene se guardan en el disco duro como parte del proyecto.
- La información de patch incluida en un proyecto existente puede cargarse en el proyecto actual (→ p.84). Esto resulta útil si desea utilizar un patch editado en un proyecto distinto.

Editar el nombre de un patch de efectos de envío/retorno

A continuación se describe cómo editar el nombre del patch actual para un efecto de envío/retorno.

1. Pulse la tecla [EFFECT], y luego la tecla [REVERB] o [CHORUS/DELAY].

Pulse la tecla [REVERB] si desea editar el nombre del patch de reverberación, o la tecla [CHORUS/DELAY] si desea editar el nombre del patch de chorus/delay. Cuando pulse cualquier tecla, se visualizará el patch actual. Si fuera necesario, gire el dial para seleccionar el patch cuyo nombre desea editar.

2. Pulse la tecla [EDIT] y utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para que aparezca en pantalla "PAT NAM."

Debajo de "PAT NAM" se mostrará el nombre del patch, y parpadeará el carácter actual para realizar la edición.

3. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para desplazar el área intermitente, y gire el dial para cambiar el carácter.

Para más detalles acerca de los caracteres que puede seleccionar, consulte la p.36.

4. Cuando haya terminado de editar el nombre, utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para que aparezca en pantalla "STORE", y pulse tres veces la tecla [ENTER].

Se almacenará el patch con el nombre editado, y volverá a la pantalla de selección de patches.

Importar patches de otro proyecto

A continuación se describe cómo importar (cargar) todos los patches para los efectos internos (efecto de inserción y efecto de envío/retorno) de otro proyecto guardado en el disco duro.

1. Pulse la tecla [EFFECT] y después la tecla [PROJECT/ UTILITY] en la sección de la pantalla.

La pantalla mostrará el mensaje "UTILITY REC SRC."

2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca "UTILITY IMPORT," y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla que le permitirá seleccionar el proyecto desde el que se importará la información de patch.

3. Gire el dial para seleccionar el proyecto desde el que se importará la información de patch y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla preguntará "IMPORT SURE?"

4. Pulse la tecla [ENTER] para ejecutar la operación de importación o pulse la tecla [EXIT] para cancelar.

Una vez importada la información, volverá a la pantalla "UTILITY IMPORT". En este momento, todos los patches de efectos del proyecto seleccionado en el paso 3 se sobrescribirán en el proyecto actual.

Referencia [Proyecto]

En esta sección explicaremos las operaciones que afectan a todo un proyecto.

Acerca de los proyectos

En el MRS-1044, la información necesaria para reproducir una canción creada se gestiona en unidades llamadas "proyectos." Un proyecto contiene la siguiente información.

- La información grabada en las V-takes 1 – 10 de las pistas 1 – 10
- Los ajustes actuales del mezclador
- Los ajustes guardados en los números de escena 0 – 99
- Los números de los patches actualmente seleccionados para el efecto de inserción / efectos de retorno de envío
- Patches de efectos de inserción y de efectos de envío/retorno (260 patches)
- El contenido grabado de los patrones de percusión (255 patrones)
- El contenido grabado de la canción de percusión
- El número del grupo de percusión y del programa de bajo seleccionados actualmente por las pistas de percusión y de bajo
- Ajustes relacionados con MIDI

El disco duro interno puede almacenar un máximo de 1000 proyectos, siempre que haya espacio disponible. Puede cargar un proyecto en cualquier momento.

NOTA

En el MRS-1044, las operaciones de grabación/reproducción solamente pueden realizarse para el proyecto actual. No se puede trabajar con varios proyectos de manera simultánea.

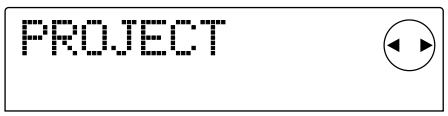
Operaciones del proyecto

En esta sección explicaremos operaciones como cargar o guardar un proyecto. El procedimiento es el mismo para la mayoría de operaciones de proyecto. El procedimiento básico es el siguiente:

Procedimiento básico

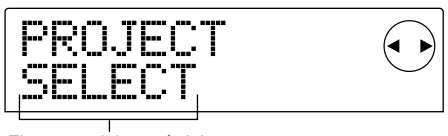
1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].

En la pantalla aparecerá "PROJECT."



2. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el "menú del proyecto", donde podrá seleccionar la operación de proyecto deseada.



Elemento del menú del proyecto

3. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para seleccionar una de las siguientes operaciones, y pulse la tecla [ENTER].

- PROJECT SELECT: Cargar un proyecto pregrabado desde el disco duro interno.
- PROJECT NEW: Crear un nuevo proyecto.
- PROJECT SIZE: Ver el tamaño del proyecto actual.
- PROJECT COPY: Duplicar un proyecto especificado en el disco duro.
- PROJECT ERASE: Borrar un proyecto especificado del disco duro.
- PROJECT NAME: Editar el nombre del proyecto actual.
- PROJECT PROTECT: Proteger contra escritura el proyecto actual.
- PROJECT STORE: Almacenar el proyecto actual.

4. Ejecute la operación (o cambie el ajuste) seleccionado.

Para más detalles acerca del procedimiento, consulte las siguientes secciones.

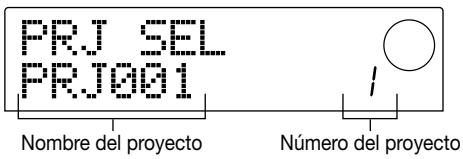
5. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Sugerencia

En el caso de una operación que ejecute, volverá automáticamente a la pantalla principal después de haberla ejecutado.

Cargar un proyecto (PROJECT SELECT)

Puede seleccionar un proyecto guardado en el disco duro, y cargarlo. Cuando se visualice la siguiente pantalla, utilice el dial para seleccionar el proyecto que desea cargar.



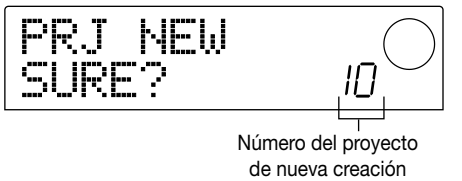
Pulse la tecla [ENTER] para cargar el proyecto, o pulse la tecla [EXIT] para cancelar. Una vez cargado el proyecto, volverá a la pantalla principal.

Sugerencia

- Cuando pulse la tecla [ENTER], se guardará automáticamente el proyecto en el que había estado trabajando antes de cargar el proyecto seleccionado.
- Al activar el MRS-1044, se cargará automáticamente el proyecto en el que estaba trabajando por última vez.

Crear un nuevo proyecto (PROJECT NEW)

Esta operación crea un nuevo proyecto. Para ejecutarla, pulse la tecla [ENTER] cuando se visualice la siguiente pantalla. Para cancelar, pulse la tecla [EXIT].



Cuando pulse la tecla [ENTER], se cargará un nuevo proyecto y volverá a la pantalla principal.

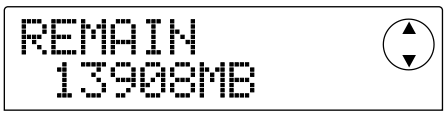
Sugerencia

- A los proyectos nuevos se les asigna automáticamente el nombre por defecto "PRJxxx" (donde xxx será un número de proyecto comprendido entre 000 – 999). Puede editar este nombre según lo desee.
- Cuando pulse la tecla [ENTER], se guardará automáticamente el proyecto en el que había estado trabajando antes de crear el nuevo proyecto.

Comprobar el tamaño del proyecto / la capacidad disponible en el disco duro (PROJECT SIZE)

Visualiza el tamaño del proyecto actual, la capacidad disponible del disco duro interno, y el tiempo de grabación restante. Utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para cambiar entre los siguientes elementos de la pantalla.

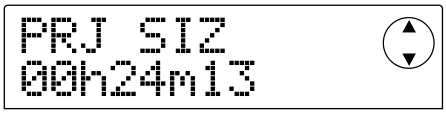
- **REMAIN MB:** Muestra el espacio restante en el disco duro interno, en MB (megabytes). (Un megabyte es 1.048.576 bytes.)



- **REMAIN h/m:** El tiempo de grabación aproximado restante para cada pista se muestra en horas (h) / minutos (m) / segundos.

- **PRJ SIZ MB:** Muestra el tamaño del proyecto actual en MB (megabytes).

- **PRJ SIZ h/m:** Muestra el tamaño del proyecto actual en términos del tiempo grabado por pista, en horas (h) y minutos (m).

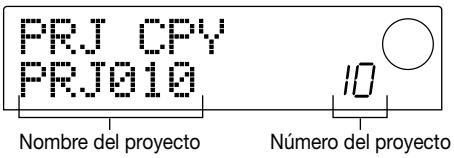


NOTA

- Estas pantallas son solamente para visualización, y no contienen elementos que puedan editarse.
- El tiempo grabable restante es una aproximación.

Duplicar un proyecto (PROJECT COPY)

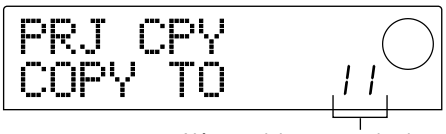
Esta operación copia el proyecto especificado guardado en el disco duro.



Nombre del proyecto Número del proyecto

1. Cuando se visualice la pantalla anterior, gire el dial para seleccionar el proyecto origen de la copia, y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla en la que podrá especificar el número del proyecto destino de la copia.



Número del proyecto destino de la copia

2. Gire el dial para seleccionar el número del proyecto destino de la copia, y pulse la tecla [ENTER].

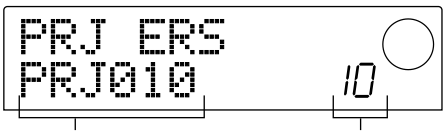
La pantalla preguntará "SURE?"

3. Para ejecutar la copia, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelar, pulse la tecla [EXIT].

Una vez completada la operación de copia, volverá a la pantalla principal con el proyecto destino de la copia seleccionado.

Borrar un proyecto (PROJECT ERASE)

Esta operación borra el proyecto especificado del disco duro. Cuando se visualice la siguiente pantalla, utilice el dial para seleccionar el proyecto que desea borrar.



Nombre del proyecto Número del proyecto

Para ejecutar el borrado, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelar, pulse la tecla [EXIT]. Una vez completada la operación de borrado, volverá a la pantalla principal.

Sugerencia

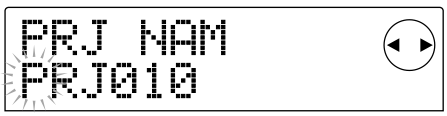
También es posible borrar el proyecto actual. En este caso, se cargará automáticamente el proyecto con el número más bajo una vez completada la operación de borrado.

NOTA

Una vez borrado un proyecto, no podrá recuperarlo. Utilice esta función con cuidado.

Editar el nombre del proyecto (PROJECT NAME)

Permite editar el nombre del proyecto actual. Cuando se visualice la siguiente pantalla, parpadeará el carácter seleccionado para editarlo.



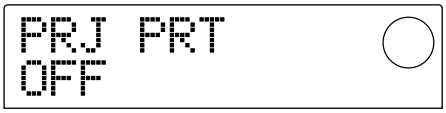
Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para desplazar el área intermitente, y utilice el dial para cambiar el carácter.
Para más detalles acerca de los caracteres que puede utilizar, consulte la p.36.

Sugerencia

El nombre editado del proyecto se actualizará al guardar el proyecto.

Proteger un proyecto (PROJECT PROTECT)

Este ajuste permite proteger contra escritura el proyecto actual. Cuando se visualice la siguiente pantalla, utilice el dial para seleccionar uno de los dos siguientes ajustes.

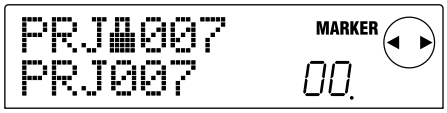


- **OFF:** Protección desactivada.
- **ON:** Protección activada. Con la protección activada, no podrá realizar las siguientes operaciones.

- Editar o grabar en el grabador
- Cambiar la V-take
- Editar un patch

- Grabar o editar un patrón de percusión o la canción de percusión
- Borrar o guardar el proyecto
- Guardar/borrar escenas, definir ajustes de marcador, etc.

Los proyectos para los que se ha activado el ajuste de Protección se indican con un símbolo mostrado en la parte izquierda del número de proyecto en la pantalla principal.

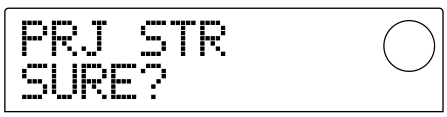


Sugerencia

- Aunque guarde el proyecto después de completar la mezcla, no podrá volver a dicho estado si continúa realizando cambios. Si no desea realizar más cambios en una mezcla completada, es recomendable que active la Protección.
- El ajuste de Protección se almacenará en el disco duro interno tan pronto como active o desactive el ajuste.

Almacenar un proyecto (PROJECT STORE)

Esta operación almacena en el disco duro el proyecto actual. Para almacenar el proyecto, pulse la tecla [ENTER] cuando se visualice la siguiente pantalla.



Una vez almacenado el proyecto, volverá a la pantalla "PROJECT STORE".

Sugerencia

El proyecto actual se guardará automáticamente cuando cargue otro proyecto, cuando cree uno nuevo, o cuando pulse el conmutador [POWER] para desactivar el equipo.

NOTA

Si se ha desactivado el MRS-1044 porque se ha desconectado el adaptador de CA de la toma, o debido a un corte de alimentación, se perderán todos los cambios realizados desde que guardó el proyecto por última vez. Como precaución contra estas circunstancias, es recomendable que almacene el proyecto de manera periódica.

Referencia [MIDI]

Esta sección explica los ajustes MIDI del MRS-1044.

Acerca de MIDI

MIDI (Interface digital de instrumento musical) es un estándar que permite que los mensajes como la información de interpretación (colectivamente denominados "mensajes MIDI") se intercambien entre dispositivos como instrumentos musicales electrónicos y ordenadores. El MRS-1044 acepta MIDI y puede transferir mensajes a y desde otro dispositivo compatible con MIDI a través de los conectores [MIDI IN/OUT] situados en el panel posterior.

Lo que puede hacer utilizando MIDI

En el MRS-1044, puede utilizar MIDI para lo siguiente.

- **Tocar un kit de percusión / programa de bajo desde un dispositivo externo.**

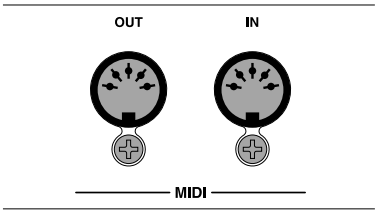
Para tocar un kit de percusión o un programa de bajo, la información de la interpretación se puede enviar desde un teclado MIDI u ordenador al MRS-1044. Cuando cree un patrón de percusión, también podrá grabar una interpretación desde un dispositivo MIDI externo en lugar de utilizar los pads.

- **Opere con el MRS-1044 y el dispositivo MIDI externo en sincronización.**

Los mensajes de sincronización, denominados "Reloj (MIDI)", se pueden transmitir desde el MRS-1044 a una unidad de percusión externa, secuenciador o un dispositivo MIDI similar, de modo que los dos dispositivos funcionen en sincronización.

Acerca de los conectores MIDI

El MRS-1044 dispone de los siguientes conectores para poder intercambiar mensajes MIDI con dispositivos MIDI externos.



- **Conector [MIDI IN]**

Este conector recibe los mensajes MIDI que se envían desde un dispositivo MIDI externo. Este conector se utiliza principalmente para recibir mensajes de Notas desde un dispositivo MIDI externo para interpretar un kit de percusión o un programa de bajo.

- **Conector [MIDI OUT]**

Este conector transmite mensajes MIDI desde el MRS-1044. Tenga en cuenta que los mensajes que representan el contenido interpretado por un patrón de percusión o una canción de percusión se transmiten desde este conector, así como los mensajes del Reloj MIDI cuando el MRS-1044 está en funcionamiento.

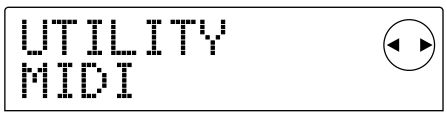
Definir ajustes MIDI

Esta sección explica el procedimiento para definir ajustes MIDI. El procedimiento es el mismo para la mayoría de ajustes. El procedimiento básico es el siguiente:

Procedimiento básico

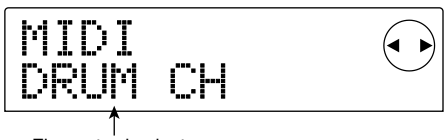
1. Pulse la tecla [RHYTHM] y después la tecla [PROJECT/UTILITY].

2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que la pantalla muestre el mensaje "UTILITY MIDI."



3. Pulse la tecla [ENTER].

Ahora puede seleccionar los elementos de los ajustes MIDI.



Elemento de ajuste

4. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para seleccionar uno de los siguientes elementos que desee ajustar y pulse la tecla [ENTER].

- DRUM CH: Ajuste el canal MIDI de la pista de percusión.
- BASS CH: Ajuste el canal MIDI de la pista de bajo.
- CLOCK: Activa/desactiva la transmisión del reloj.
- SPP: Activa/desactiva la transmisión del puntero de posición de la canción.
- COMMAND: Activa o desactiva la transmisión del mensaje Inicio/Parar/Continuar.

5. Utilice el dial para ajustar el elemento.

Para más detalles acerca de cada elemento, consulte la siguiente explicación.

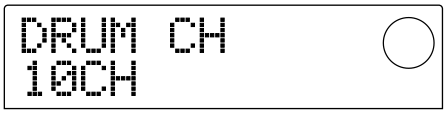
6. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Volverá a la pantalla habitual.

Ajustar el canal MIDI de percusión/ bajo (DRUM CH / BASS CH)

Puede especificar los canales MIDI para la pista de percusión y la de bajo.

Cuando aparezca el mensaje "DRUM CH" o "BASS CH" en la pantalla, gire el dial para seleccionar uno de los siguientes ajustes.

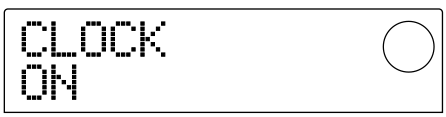


- 1 – 16CH: Canales MIDI 1 – 16 (Ajuste por defecto: DRUM CH=10, BASS CH=9)
- OFF: Los mensajes de canal (mensajes de nota) no se transmitirán ni recibirán.

Si especifica un canal MIDI (1 – 16) para la pista de percusión o de bajo, podrá transmitir los mensajes de nota desde un dispositivo MIDI externo de este canal MIDI para reproducir los sonidos de la pista de percusión o de bajo del MRS-1044 (es decir, para tocar el kit de percusión o el programa de bajo). Además, cuando reproduzca un patrón de percusión (o una canción de percusión) en el MRS-1044, el contenido de la pista de percusión o de bajo se transmitirá como mensaje de nota. Si este ajuste está desactivado, los mensajes de nota no se transmitirán ni recibirán.

Especificar la transmisión de los mensajes del reloj (CLOCK)

Este ajuste especifica si el reloj del mensaje de sincronización MIDI se transmitirá. Cuando aparezca el mensaje "CLOCK" en la pantalla, gire el dial para seleccionar uno de los siguientes ajustes.



- ON (transmisión activada): El reloj MIDI se transmitirá cuando el MRS-1044 esté en funcionamiento (ajuste por defecto).
- OFF (transmisión desactivada): El reloj no se transmitirá.

El reloj dará el resultado de acuerdo con el tempo del patrón de percusión (o canción de percusión) que se esté reproduciendo. Para que el dispositivo MIDI externo reproduzca en sincronización con el tempo adecuado, deberá especificar el tempo y el compás del patrón de

percusión (canción de percusión) aunque no esté utilizando la pista de percusión.

NOTA

El reloj se transmitirá aunque las pistas de percusión o de bajo estén enmudecidas (teclas de estado DRUM/BASS oscurecidas).

Sugerencia

- Cuando utilice los mensajes del reloj MIDI transmitidos desde el MRS-1044 para sincronizar la operación de un dispositivo MIDI externo, también debería activar la transmisión para los mensajes del puntero de posición de la canción e Inicio/Parar/Continuar, así como para el reloj.
- Al transmitir el reloj desde el MRS-1044, recomendamos que desactive los canales MIDI de percusión o de bajo. La sincronización puede ser inestable si los mensajes MIDI (exepto los del reloj) también se están transmitiendo.

Especificar la transmisión de los mensajes del puntero de posición de la canción (SPP)

Puede especificar si se transmitirán los mensajes del puntero de posición de la canción. El puntero de posición de la canción es un mensaje MIDI que indica la posición del compás actual. Normalmente se utiliza en conjunción con el reloj.
Cuando aparezca el mensaje "SPP" en la pantalla, gire el dial para seleccionar uno de los siguientes ajustes.

- ON (transmisión activada): Los mensajes del puntero de posición de la canción MIDI se transmitirán cuando se ejecute la operación de Ubicación en el MRS-1044 (ajuste por defecto).
- OFF (transmisión desactivada): Los mensajes del puntero de posición del ratón no se transmitirán.

Especificar la transmisión de los mensajes Inicio/Parar/Continuar (COMMAND)

Puede especificar si se transmitirán los mensajes de Inicio/Parar/Continuar.
Los mensajes Inicio/Parar/Continuar son mensajes MIDI que controlan el transporte de un dispositivo, provocando que éste "se active" o "se detenga." Normalmente estos mensajes se utilizan en conjunción con el reloj. Cuando aparezca el mensaje "COMMAND" en la pantalla, gire el dial para seleccionar uno de los siguientes ajustes.

- ON (transmisión activada): El mensaje Inicio/Parar/Continuar adecuado se transmitirá cuando el MRS-1044 se detenga o empiece a iniciarse (ajuste por defecto).
- OFF (transmisión desactivada): Los mensajes Inicio/Parar/Continuar no se transmitirán.

Referencia [Otros]

Esta sección explica como utilizar funciones como el sintonizador integrado del MRS-1044, y como cambiar las funciones de la pedalera.

Cambiar las funciones de la pedalera

Con los ajustes por defecto del MRS-1044, una pedalera (ZOOM FS01) que se vende por separado conectada al jack [FOOT SW] se puede utilizar para reproducir/detener el MRS-1044. Si desea utilizar la pedalera para realizar la grabación del pinchado de entrada/salida manual (→ p.33), utilice el siguiente procedimiento para cambiar el ajuste interno.

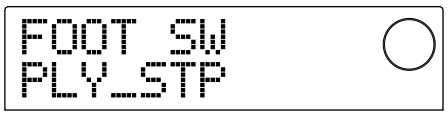
1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].

En la pantalla aparecerá "PROJECT."

2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca "UTILITY SYSTEM," y pulse la tecla [ENTER].

3. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " UTILITY FOOT SW," y pulse la tecla [ENTER].

Se visualizará la función asignada actualmente a la pedalera.



- PLY_STP: El MRS-1044 alternará entre reproducir/detener cada vez que pulse la pedalera (ajuste por defecto).
- PUNCH IO: La pedalera se puede utilizar para realizar un pinchado de entrada/salida manual.

4. Utilice el dial para seleccionar "PLY_STP" o "PUNCH IO."

5. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Utilizar el afinador

El MRS-1044 dispone de un afinador cromático integrado que se puede utilizar cuando se afine un instrumento (es decir, guitarra o bajo) conectado a los jacks [INPUT 1/2]. A continuación se explica como utilizar un afinador.

1. Conecte el instrumento que desee afinar con el jack [INPUT 1/2] y active la tecla [ON/OFF] para el jack al que desee conectar.

2. En la pantalla principal, pulse la tecla [EFFECT], y después pulse una de las teclas ALGORITHM iluminadas.

Se visualizará el patch actualmente seleccionado para el efecto de inserción.

NOTA

No es posible utilizar el afinador desde la pantalla donde se visualiza un patch de efecto envío/retorno.

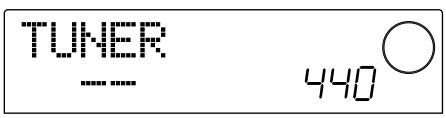
3. Pulse la tecla [BYPASS/TUNER].

En la pantalla se visualizará alternativamente "INSERT BYPASS" y "TUNER → ENTER." Durante este tiempo, se desviará el efecto insertado.

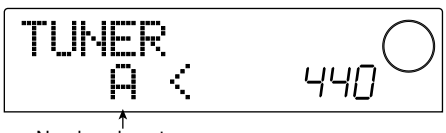
4. Pulse la tecla [ENTER].

En la pantalla aparecerá "TUNER," y la función de afinación se activará.

Con la función de afinación activada, el efecto de inserción se mantendrá desviado, y los efectos de envío/retorno (reverberación y chorus/delay) también se desactivará.

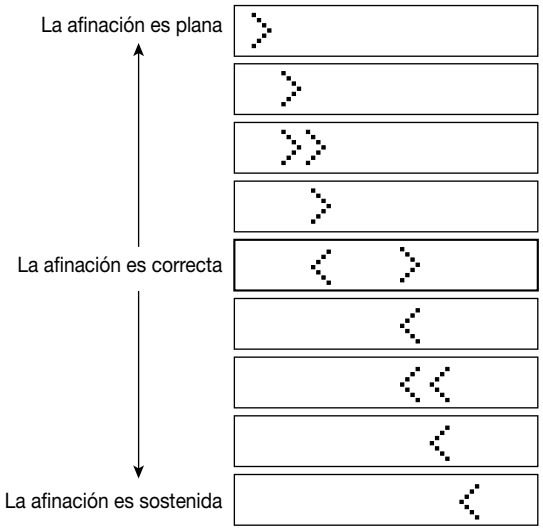


5. Reproduzca la nota que desee afinar y afine el instrumento para que el nombre de la nota deseada (C, C#, D, D#, E...) aparezca en la pantalla.



Nombre de nota

6. Cuando éste aparezca, observe los símbolos ">" y "<" en la pantalla y realice los ajustes precisos en la afinación.



7. Si desea cambiar la afinación de referencia del afinador, gire el dial.

La afinación de referencia del afinador se ajusta a A media=440 Hz por defecto. La afinación de referencia se puede ajustar a un intervalo de 435 – 455 Hz.

Afinación de referencia para el afinador

Sugerencia

Si cambia la afinación de referencia, la afinación de la programación de bajo cambiará consecuentemente.

8. Cuando haya terminado la afinación, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal. Al mismo tiempo, el efecto insertado permanecerá desviado, pero los efectos de envío/retorno se volverán a activar.

9. Para desactivar el desvío para el efecto de inserción, pulse la tecla [BYPASS/TUNER].

Evitar la copia digital de su cinta master

Cuando mezcle en un grabador DAT, etc. a través del jack [DIGITAL], puede evitar que se realicen copias digitales desde una cinta digital master completa a otro grabador digital. El procedimiento es el siguiente:

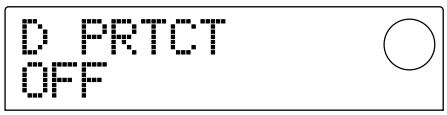
1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].

En la pantalla aparecerá "PROJECT."

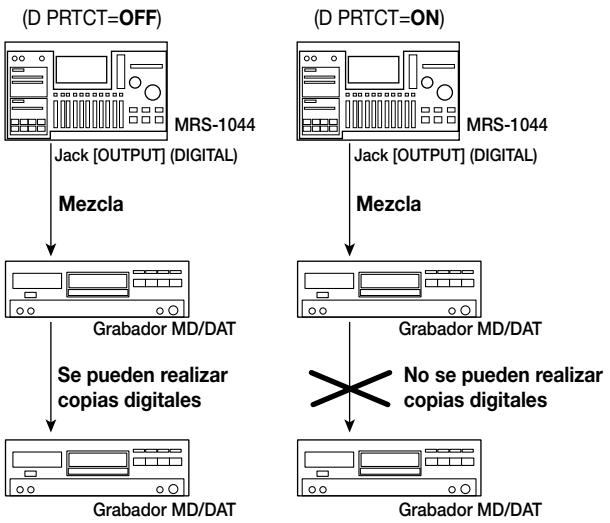
2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca "UTILITY SYSTEM," y pulse la tecla [ENTER].

3. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " UTILITY D PRTCT," y pulse la tecla [ENTER].

Se visualizará el ajuste actual de la copia digital.



- OFF: Se podrá realizar una copia digital desde la cinta master a otro grabador digital (ajuste por defecto).
- ON: La información SCMS (Serial Copy Management System) se añadirá a la señal digital que se envía desde el jack [DIGITAL]. No será posible realizar copias digitales desde otra cinta master que contenga esta información.



4. Gire el dial para activar el ajuste "ON."

5. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Volverá a la pantalla principal.

Sugerencia

Este ajuste se debe realizar antes de la mezcla. Si activa el ajuste ON después de la mezcla, no tendrá efecto.

Apéndices

Especificaciones del MRS-1044

● Recorder

Physical tracks	10
Virtual tracks	100 (10 virtual tracks for each track)
Drum track	1 (stereo)
Bass track	1 (mono)
Simultaneously recordable tracks	2 tracks
Recorded data format	16 bit linear (uncompressed)
Maximum recording time	More than 44 hours (calculated for mono tracks)
Markers	100 mark points per project
Location display	Hour/Min/Sec/mSec display, or Meas/Beat/Tick display
Track editing functions	Copy, Move, Paste, Erase, Exchange
Punch-in/out function	Manual, Auto
Other functions	Bounce, Scrub/Preview, A-B Repeat, Undo/Redo

● Mixer

Simultaneously playable tracks	13 (10 audio tracks + stereo drum track + mono bass track)
Faders	11 (1 – 6 mono, 7/8 – 9/10 stereo, drum, bass, stereo master)
Level meter display	Switchable post-fader/pre-fader, fader value monitor function
Track parameters	Equalizer, effect send, pan (balance for stereo-link)
Equalizer	HIGH (f: 500 Hz-18 kHz, GAIN: +/-12 dB) LOW (f: 40 Hz-1.6 kHz, GAIN: +/-12 dB)
Effect send	Chorus/delay send, reverb send
Stereo link	Selectable for tracks 1/2, 3/4, 5/6; fixed for tracks 7/8 and 9/10
Scene function	100 scenes for each project (can be registered at markers)

● Effects

Algorithms	4 types (guitar/bass, mic, line, mastering)
Modeling method	VAMS (Variable Architecture Modeling System)
Number of patches	220 (100 guitar/bass + 50 mic + 50 line + 20 mastering)
Number of effect modules	4 (compressor, pre-amp/drive, equalizer, modulation/delay)
Number of send/return patches	40 (20 chorus/delay + 20 reverb)
Tuner type	Auto chromatic tuner
Tuner calibration	435 – 445 Hz, adjustable in 1 Hz steps

● Rhythm

Number of voices	8 drum voices, 1 bass voice
Sound generator type	16 bit linear PCM
Drum kits	30 drum kits
Number of drum sounds	24 for each drum kit (8 pads x 3 banks)
Number of bass sounds	15 types (5 octaves for each sound)
Number of pads	8 pads (velocity sensitive)
Resolution	48 PPQN
Time signatures	1/4 – 8/4 time signatures
Number of factory preset patterns	More than 400 (rewritable)
Maximum number of patterns	255 patterns for each song (rewritable)
Maximum number of measures	999 measures (for each Rhythm song), 255 measures (for each Rhythm pattern)
Number of notes	Approximately 10,000 notes (for each Rhythm song)
Tempo	40.0 – 250.0 (resolution 1/10)

Hard disk	3.5 inch E-IDE type, 15 GB
Number of projects	Maximum of 1,000 projects
A/D converter	24 bit 64 times oversampling
D/A converter	24 bit 128 times oversampling
Sampling frequency	44.1 kHz
Signal processing	24 bit
Frequency response	20 Hz – 20 kHz +/-1 dB (for 10 k-ohm load)
S/N	93 dB (IHF-A)
Dynamic range	97 dB (IHF-A)
THD+N	0.02% (400 Hz, at 10 k-ohm load)
Display	60 x 42 mm original LCD (with backlight)
Guitar/bass (Hi-Z) input	1 x mono phone jack, input impedance 500 k-ohms
Unbalanced inputs	2 x mono phone jack, input impedance greater than 50 k-ohms, unbalanced
Balance inputs	2 x XLR-3-31 type, input impedance 1 k-ohm balanced, pin 2 hot
Phantom power	48 V (with on/off switch)
Input level	-50 dBm < continuously variable < +4 dBm
Master out	RCA phono jacks (L/R)
Output impedance	1 k-ohm
Nominal output level	-10 dBm
Headphone out	Stereo phone jack, 50 mW (at 32 ohm load)
Digital out	S/P DIF optical (20 bit)
MIDI	IN, OUT
Control input	FP02 input jack, FS01 input jack
Optional board slot	1
Dimensions	430 (W) x 260 (D) x 77 (H)
Weight	3.4 Kg
Power supply	DC 12V, 2A (requires included AD-0009 AC adaptor)
Power consumption	20 W (12V 1A) typical
Included items	Universal AC adaptor (AD-0009), AC cable
Optional accessory	FS01 (foot switch), FP02 (expression pedal)
Optional board	UIB-01 (USB interface board), SIB-01 (SCSI interface board)

0 dBm = 0.775 Vrms

Specifications and appearance are subject to change without notice for improvement.

Solucionar problemas

Si el MRS-1044 no funciona tal como se espera, compruebe los puntos siguientes Primero.

Problemas durante la reproducción

No hay sonido o es muy débil

- Compruebe las conexiones al sistema de audio y el volumen del sistema de audio.
- Compruebe que los indicadores de las teclas de estado de cada canal estén iluminados en verde. Si una tecla no está iluminada, pulse la tecla para iluminarla en verde.
- Compruebe que el deslizador de cada canal y el deslizador MASTER estén subidos. Si ya lo están, bájelos y súbalos de nuevo.
- Si una escena con el volumen bajo se ha asignado a una marca, el volumen bajará automáticamente al llegar a la marca. Borre la escena asignada a la marca (→ p.52).
- El grabador no funcionará si la tecla [RHYTHM] está iluminada. Pulse la tecla [EXIT] varias veces para apagarla.

Los deslizadores no cambian el volumen

- En canales donde esté activado el enlace estéreo, el deslizador del canal de numeración par no tendrá efecto. Desactiva el modo Stereo Link (→ p.50) o utilice el deslizador impares.

EN la pantalla se indica el mensaje "Don't Play" y no es posible reproducir

- El grabador no funcionará en la pantalla actual. Pulse la tecla [EXIT] varias veces para pasar a la pantalla principal.

Problemas durante la grabación

La señal de entrada no se puede oír o es muy baja

- Compruebe que los indicadores de las teclas INPUT 1/2 [ON/OFF] estén iluminados.
- Compruebe que los controles [INPUT 1] / [INPUT 2] estén subidos.
- Compruebe que el control [REC LEVEL] esté subido. Si ya lo está, bájelo y súbalo de nuevo.

No se puede grabar en una pista

- Compruebe que haya seleccionado una pista grabable.
- Compruebe si se ha quedado sin espacio libre en el disco duro (→ p.85).
- La grabación no es posible si el proyecto está protegido contra la escritura. O bien desactive el proyecto (→ p.85), o use un proyecto distinto.

La señal del jack [INPUT 1/2] (BALANCE) no entra.

- Si los conectores están insertados en los jacks [INPUT 1] (GUITAR/BASS, UNBALANCE) o en el jack [INPUT 2] (UNBALANCE), desconecte estos conectores.

El sonido grabado se distorsiona

- Compruebe si son adecuados los ajustes de la sensibilidad de entrada (control [INPUT 1/2]) y del nivel de grabación (control [REC LEVEL]).
- Ajuste el deslizador de manera que el punto 0 (dB) de cada vúmetro no se ilumine.
- Si el ajuste del gain del EQ del mezclador de pistas es muy alto, el sonido puede distorsionarse aunque baje el deslizador. Ajuste el EQ a un valor apropiado.

Problemas con los efectos

El efecto de inserción no se aplica

- Compruebe que la tecla [BYPASS/TUNER] no esté iluminada.
- Compruebe que el efecto de inserción esté colocado en el punto que desee (→ p.76).
- Compruebe que la tecla MODULE esté iluminada. Si no hay ninguna tecla MODULE iluminada, pulse una o más teclas MODULE para iluminarlas o seleccione otro patch.

El envío/retorno no se aplica

- Compruebe que las teclas [CHORUS/DELAY] o [REVERB] estén iluminadas. Si no está iluminada, pulse varias veces la tecla hasta que se ilumine.
- Para cada canal del mezclador, compruebe que los parámetros REVERB SEND o CHORUS/DELAY SEND estén activados. Si lo están, compruebe que el nivel de envío esté subido (→ p.50).

Problemas con la sección de ritmo

No puede oír el patrón de ritmo

- Compruebe que las teclas DRUM/BASS estén iluminadas en verde.
- Compruebe que los deslizadores DRUM/BASS estén subidos. Si ya lo están, bájelos y súbalos de nuevo.
- Compruebe que no haya seleccionado un patrón de ritmo en blanco (nombre de patrón "EMPTY").

No puede oír la canción de ritmo

- En un nuevo proyecto, la canción de ritmo aún no se ha creado, por lo que no podrá oír nada. Cree la canción o cargue un proyecto que ya tenga una canción de ritmo creada.

No hay sonido al golpear los pads

- Si se ha ajustado la sensibilidad a "SOFT," no se producirán sonidos fuertes aunque golpee el pad con fuerza. Cambie el ajuste a "NORMAL," "LITE," o "LOUD" (→ p.72).

No se puede grabar o editar un patrón / canción de ritmo

- Cuando la tecla [RHYTHM] no está iluminada o parpadea, no es posible grabar ni editar un patrón o una canción de ritmo. Pulse la tecla [RHYTHM] para que la tecla se ilumine.
- Si la pantalla indica "FULL," significa que ya ha llenado la memoria de la sección de ritmo. Borre los patrones de ritmo que ya no necesite.

Los sonidos grabados en el patrón de ritmo no se oyen

- Los sonidos que sobrepasan la polifonía máxima (8 notas para las pistas de percusión y una nota para las pista de bajo) no se tocarán. Borre alguna de las notas que ya han sido grabadas (→ p.68), o quédese en la polifonía máxima al grabar.

Problemas con MIDI

Los sonidos de percusión/bajo del MRS-1044 no puede tocarse dese un dispositivo MIDI externo

- Compruebe que el cable MIDI esté correctamente conectado desde el conector MIDI OUT del MRS-1044 al conector [MIDI IN] del dispositivo externo.
- Compruebe que los canales MIDI para las pistas de percusión y bajo estén ajustadas correctamente (→ p.90).
- Compruebe que los canales de transmisión MIDI del dispositivo externo coincidan con los canales MIDI de las pistas de percusión y/o bajo.

No se puede sincronizar con un dispositivo MIDI externo

- Compruebe que el cable MIDI esté correctamente conectado desde el conector [MIDI OUT] del MRS-1044 al conector [MIDI IN] del dispositivo externo.
- En el MRS-1044, compruebe que la transmisión esté activada para los mensajes Timing Clock, Song Position Pointer, y Start/Stop/Continue (→ p.90).
- En el dispositivo MIDI externo, compruebe que esté ajustado para recibir Timing Clock y sincronizarse con el mismo.
- Compruebe que el dispositivo MIDI esté en modo de reproducción.

Otros problemas

No se puede guardar el proyecto

- El proyecto no se puede guardar si la protección está activada. Desactive la protección (→ p.85).

No se puede utilizar el afinador

- El afinador no se puede usar si el efecto de inserción está insertado en un punto distinto al mezclador de entrada. Cambie el punto de inserción en el mezclador de entrada.

No se puede grabar en un grabador externo conectado al jack [OUTPUT] (DIGITAL).

- Compruebe que el grabador externo esté ajustado a una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz.
- Compruebe que el formato de audio del grabador externo soporte S/P DIF.

No se puede crear un nuevo proyecto ni copiar uno

- Si en la pantalla se visualiza "FULL," indica que ya existen 1000 proyectos y que ya no puede crear más. Borre los proyectos que ya no necesite.

La pantalla indica "STOP RECORDER," y no es posible hacer nada

- No se puede realizar la operación actual si el grabador funciona. Pulse la tecla STOP[■] para detener el grabador y poder llevar a cabo la operación que desea.

Lista de parámetros/tipo de efectos

Efecto de inserción

■ ALGORITMOS PARA GUITARRA/BAJO

COMPRESSOR MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	Un compresor que hace que las dinámicas sean más consistentes.		

Descripción de los parámetros COMPRESSOR MODULE

Nombre del parámetro	Intervalo	Descripción del parámetro
SENS	0 – 10	Ajusta la sensibilidad de entrada del compresor.
ATTACK	0 – 10	Ajusta la velocidad con que se aplica la compresión.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.

PRE AMP/DRIVE MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5	PARÁMETRO 6
J-CLN	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Limpia el sonido que modela un amplificador integrado de transistores.					
US-CLN	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Limpia el sonido que modela un amplificador de lámparas integrado.					
US-DRV	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Sonido de la unidad que modela un amplificador de lámparas integrado.					
Tweed	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Modelo de un pequeño amplificador combo de lámparas integrado, con una distorsión característica.					
Class A	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Sonido crujiente único que modela un amplificador combo de estilo británico.					
UK-CRU	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Sonido crujiente que modela un amplificador apilable de lámparas de estilo británico.					
UK-DRV	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Sonido de unidad que modela un amplificador apilable de lámparas de estilo británico.					
CMB 335	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Modela un amplificador combo de lámparas caracterizado por un sustain prolongado.					
MTL PNL	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Sonido de unidad de gain alto que modela un amplificador apilable de lámparas.					
BLK BTM	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Modelo de un amplificador apilable de lámparas, caracterizado por unos bajos gruesos y una delicada distorsión.					
MD LEAD	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Sonido de unidad que modela un amplificador de gain alto para sonidos principales.					
FZ-STK	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Sonido de los 60 típico de una unidad Fuzz tocada con un amplificador apilable.					
TE Bass	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Modelo de un amplificador de bajo con una gama baja-media distintivamente nítida.					
FD Bass	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Modelo de un amplificador de bajo con una unidad de estilo clásico.					
SnsBass	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Sonido de unidad trebly para bajo.					
CR+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinación de crujido y simulador de mueble.					
TS+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinación de saturación clásica y simulador de mueble.					
GV+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinación de distorsión clásica y simulador de mueble.					
MZ+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinación de distorsión de estilo metal y simulador de mueble.					
9002+CB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinación de la distorsión del Zoom 9002 y simulador de mueble.					
Aco.Sim	TOP	BODY	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Transforma el sonido de una guitarra eléctrica en un tono similar al de una guitarra acústica.					
E-AcPRE	COLOR	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Preamplificador para eléctrico-acústico.					
BassSim	TONE	LEVEL	--	--	--	--
	Transforma el sonido de una guitarra eléctrica en un tono similar al de un bajo-guitarra.					
CABINET	CABINET	SPEAKER	DEPTH	--	--	--
	Simulación del mueble de un amplificador de guitarra/bajo.					

Descripción de los parámetros PRE AMP/DRIVE MODULE

Nombre del parámetro	Intervalo	Descripción del parámetro
GAIN	1 – 30	Ajusta la cantidad de gain.
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.
TOP	1 – 30	Ajusta la resonancia de las cuerdas.
BODY	0 – 10	Ajusta la resonancia del cuerpo.
CABINET	CM	Combo: Simulación de un mueble de tipo integrado.
	br	Bright Combo: Produce un tono más brillante que Combo.
	Ft	Flat: Un mueble con una respuesta plana.
	St	Stack: Produce el carácter de un mueble de tipo apilable.
	bC	BassCombo: El sonido de un mueble de tipo integrado para bajo.
	bS	BassStack: El sonido de un mueble de tipo apilable para bajo.
SPEAKER	C1	Combo 1: El sonido de un amplificador de guitarra de tipo integrado con un altavoz de 12 pulgadas.
	C2	Combo 2: El sonido de un amplificador de guitarra de tipo integrado con dos altavoces de 12 pulgadas.
	C3	Combo 3: El sonido de un amplificador de guitarra de tipo integrado con un altavoz de 10 pulgadas.
	GS	Gt Stack: El sonido de un amplificador de guitarra de tipo apilable con cuatro altavoces de 10 pulgadas.
	GW	Gt Wall: El sonido de varios amplificadores de tipo apilable colocados juntos.
	bC	Bs Combo: El sonido de un amplificador de bajo de tipo integrado con un altavoz de 15 pulgadas.
	bS	Bs Stack: El sonido de un amplificador de bajo de tipo apilable con cuatro altavoces de 6,5 pulgadas.
DEPTH	0 – 10	Ajusta la resonancia del mueble del altavoz.
COLOR	1 – 4	Ajusta el carácter del preamplificador eléctrico-acústico.

EQ MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Ecualizador de tres bandas.			

Descripción de los parámetros EQ MODULE

Nombre del parámetro	Intervalo	Descripción del parámetro
HIGH	-12 – 12	Impulsa/corta la gama de frecuencia alta.
MID	-12 – 12	Impulsa/corta la gama de frecuencia media.
LOW	-12 – 12	Impulsa/corta la gama de frecuencia baja.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de sonido del módulo.

ZNR MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1
ZNR	THRSHOLD
	Reducción de ruido de Zoom que minimiza el ruido cuando no está tocando.

Descripción de los parámetros ZNR MODULE

Nombre del parámetro	Intervalo	Descripción del parámetro
THRSHOLD	OFF,1 – 30	Ajusta la sensibilidad de ZNR. Para obtener mejores resultados, ajústelo al máximo posible sin permitir los ataques o caídas que suenan poco naturales.

VOL PDL MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1
VOL PDL	MIN VOL
	Puede utilizar un pedal de expresión para controlar el volumen.

Descripción de los parámetros VOL PDL MODULE

Nombre del parámetro	Intervalo	Descripción del parámetro
MIN VOL	0 – 10	Si utiliza un pedal de expresión como pedal de volumen, especifica el volumen mínimo.

MODULATION/DELAY MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	--
	Chorus estéreo con un sonido nítido y una gran amplitud.			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	--
	Un efecto que añade una modulación y un carácter pronunciados al sonido.			
PHASER	POSITION	RATE	COLOR	--
	Un efecto que añade una modulación de avión a reacción al sonido.			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	--
	Un efecto que varía cíclicamente el volumen.			
PDL-WAH	POSITION	FREQ	LEVEL	RTM
	Un efecto que permite utilizar un pedal de expresión para controlar manualmente el wah.			
AutoWah	FLT TYPE	POSITION	RESO	SENS
	Un efecto en el que se aplica wah de acuerdo con las dinámicas de la interpretación.			
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE	--
	Un efecto que modifica la afinación del sonido original.			
RingMod	POSITION	RATE	BALANCE	--
	Un efecto que produce una resonancia metálica.			
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost	--
	Un efecto que da al sonido un mayor enfoque y definición espacial.			
AIR	SIZE	TONE	MIX	--
	Simula el efecto del aire en la resonancia de la habitación, dando al sonido una profundidad espacial.			
WIDE	TIME	WET LVL	DRY LVL	--
	Un efecto que produce el sonido de una grabación estéreo realizada con dos micrófonos.			
DELAY	TIME	FB	MIX	--
	Un efecto de delay con un máximo de 500 mSeg.			

Descripción de los parámetros MODULATION/DELAY MODULE

Nombre del parámetro	Intervalo	Descripción del parámetro
DEPTH	0 – 10	Ajusta la profundidad del efecto.
RATE	1 – 30	Ajusta la velocidad del efecto.
MIX	0 – 30	Ajusta el valor de la mezcla del efecto.
FB	TYPE = FLANGER : -10 – 10 TYPE = DELAY : 0 – 10	Ajusta el valor del feedback.
POSITION	AF / bF	Intercambia las posiciones de efecto del módulo DRIVE y del módulo MOD.
COLOR	1 – 4	Cambia el tipo de tono de fase.
CLIP	0 – 10	Enfatiza el efecto.
FREQ	TYPE = PDL-WAH : 1 – 50	Especifica la frecuencia central del wah.
	TYPE = EXCITER : 1 – 5	Especifica la frecuencia.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de sonido del módulo.
RTM	OFF / On	Especifica si el pedal de expresión se utilizará como un pedal wah.
FLT TYPE	bPF / LPF	Especifica el tipo de filtro.
RESO	1 – 10	Añade carácter al sonido.
SENS	-10 – 10	Ajusta la sensibilidad con la que se aplica el efecto.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Ajusta la cantidad de desplazamiento producido por el desafinador.
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.
BALANCE	0 – 30	Ajusta el balance entre el sonido de efecto y el sonido directo.
LowBoost	0 – 10	Enfatiza la gama de frecuencia baja.
SIZE	1 – 10	Especifica la amplitud espacial.
TIME	TYPE = WIDE : 1 – 64 TYPE = DELAY : 1 – 50	Ajusta el tiempo de retraso.
WET LVL	0 – 30	Ajusta el valor de la mezcla del sonido del efecto.
DRY LVL	0 – 30	Ajusta el valor de la mezcla del sonido directo.

■ ALGORITMOS PARA MIC

COMP/LIM MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5	PARÁMETRO 6
SINGLE COMP x1	SENS	ATTACK	LEVEL	--	--	--
	Compresor de entrada/salida monoaural.					
SINGLE LIMIITx1	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL	--	--	--
	Limitador de entrada/salida monoaural.					
DUAL COMP x2	SENS_1	ATTACK_1	LEVEL_1	SENS_2	ATTACK_2	LEVEL_2
	Compresor de entrada/salida de dos canales. Los parámetros para izquierda y derecha pueden ajustarse por separado.					
DUAL LIMIITx2	THRSH_1	RELEASE1	LEVEL_1	THRES_2	RELEASE2	LEVEL_2
	Limitador de entrada/salida de dos canales. Los parámetros para izquierda y derecha pueden ajustarse por separado.					

Descripción de los parámetros COMP/LIM MODULE

Nombre del parámetro		Intervalo	Descripción del parámetro
SENS	SINGLE	0 – 15	Ajusta la sensibilidad de entrada de compresión.
SENS 1	DUAL (Lch)		
SENS 2	DUAL (Rch)		
ATTACK	SINGLE	0 – 15	Ajusta la velocidad con que se aplica la compresión.
ATTACK_1	DUAL (Lch)		
ATTACK_2	DUAL (Rch)		
THRSHLD	SINGLE	0 – 15	Ajusta la sensibilidad en la que se empezará a aplicar el limitador.
THRSH_1	DUAL (Lch)		
THRES_2	DUAL (Rch)		
RELEASE	SINGLE	0 – 15	Especifica la longitud a partir de la cual el nivel de la señal de entrada cae por debajo del umbral hasta que finaliza la compresión.
RELEASE1	DUAL (Lch)		
RELEASE2	DUAL (Rch)		
LEVEL	SINGLE	1 – 8	Especifica el nivel de salida del módulo.
LEVEL_1	DUAL (Lch)		
LEVEL_2	DUAL (Rch)		

MIC PRE MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5	PARÁMETRO 6
MIC PRE (*1)	COLOR	TONE	LEVEL	DE-ESSER	--	--
	Preamplificador para utilizarlo con un micrófono externo.					
MIC PRE (*2)	COLOR 1	TONE 1	LEVEL 1	COLOR 2	TONE 2	LEVEL 2
	Preamplificador para utilizarlo con un micrófono externo.					

*1: Si ha seleccionado un efecto de tipo SINGLE para el módulo COMP/LIM
*2: Si ha seleccionado un efecto de tipo DUAL para el módulo COMP/LIM

Descripción de los parámetros MIC PRE MODULE

Nombre del parámetro		Intervalo	Descripción del parámetro
COLOR	SINGLE	1 – 6	Especifica la respuesta del micro preamplificado. 1. Respuesta plana 2. Curva de respuesta Low-cut. 3. Curva de respuesta para guitarra acústica. 4. Curva de respuesta Low Cut para guitarra acústica. 5. Curva de respuesta para vocal. 6. Curva de respuesta Low-cut para vocal.
COLOR 1	DUAL (Lch)		
COLOR 2	DUAL (Rch)		
TONE	SINGLE	0 – 10	Ajusta el tono.
TONE 1	DUAL (Lch)		
TONE 2	DUAL (Rch)		
LEVEL	SINGLE	1 – 8	Ajusta el nivel de sonido del módulo.
LEVEL 1	DUAL (Lch)		
LEVEL 2	DUAL (Rch)		
DE-ESSER	SINGLE	0 – 10	Especifica el valor de corte para las sibilantes.

EQ MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5	PARÁMETRO 6	PARÁMETRO 7	PARÁMETRO 8
3BandEQ (*1)	HIGH	MID	LOW	LEVEL	--	--	--	--
	Ecualizador de tres bandas.							
3BandEQ (*2)	HIGH 1	MID 1	LOW 1	LEVEL 1	HIGH 2	MID 2	LOW 2	LEVEL 2
	Ecualizador de tres bandas.							

*1: Si ha seleccionado un efecto de tipo SINGLE para el módulo COMP/LIM
*2: Si ha seleccionado un efecto de tipo DUAL para el módulo COMP/LIM

Descripción de los parámetros COMP/LIM MODULE

Nombre del parámetro		Intervalo	Descripción del parámetro
HIGH	SINGLE	-12 – 12	Impulsa/corta la gama de frecuencia alta.
HIGH 1	DUAL (Lch)		
HIGH 2	DUAL (Rch)		
MID	SINGLE	-12 – 12	Impulsa/corta la gama de frecuencia media.
MID 1	DUAL (Lch)		
MID 2	DUAL (Rch)		
LOW	SINGLE	-12 – 12	Impulsa/corta la gama de frecuencia baja.
LOW 1	DUAL (Lch)		
LOW 2	DUAL (Rch)		
LEVEL	SINGLE	1 – 8	Ajusta el nivel de sonido del módulo.
LEVEL 1	DUAL (Lch)		
LEVEL 2	DUAL (Rch)		

ZNR MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2
ZNR (*1)	THRSHOLD	--
	Reducción de ruido de Zoom que minimiza el ruido cuando no está tocando.	
ZNR (*2)	THRSH 1	THRSH 2
	Reducción de ruido de Zoom que minimiza el ruido cuando no está tocando.	

*1: Si ha seleccionado un efecto de tipo SINGLE para el módulo COMP/LIM
*2: Si ha seleccionado un efecto de tipo DUAL para el módulo COMP/LIM

Descripción de los parámetros ZNR MODULE

Nombre del parámetro		Intervalo	Descripción del parámetro
THRSHOLD	SINGLE	OFF,1 – 30	Ajusta la sensibilidad de ZNR. Para obtener mejores resultados, ajústelo al máximo posible sin permitir los ataques o caídas que suenan poco naturales.
THRSH 1	DUAL (Lch)		
THRSH 2	DUAL (Rch)		

VOL PDL MODULE

TYPE	PARÁMETRO 1
VOL PDL	MIN VOL
	Puede utilizar un pedal de expresión para controlar el volumen.

*Para una descripción de los parámetros, consulte el algoritmo GUITAR/BASS.

MODULATION/DELAY MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5	PARÁMETRO 6
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	--	--	--
	Chorus estéreo con un sonido nítido y una gran amplitud.					
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	--	--	--
	Un efecto que añade una modulación y un carácter pronunciados al sonido.					
PHASER	RATE	COLOR	--	--	--	--
	Un efecto que añade una modulación de avión a reacción al sonido.					
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	--	--	--
	Un efecto que varía cíclicamente el volumen.					
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE	--	--	--
	Un efecto que modifica la afinación del sonido original.					
RingMod	RATE	BALANCE	--	--	--	--
	Un efecto que produce una resonancia metálica.					
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost	--	--	--
	Un efecto que da al sonido un mayor enfoque y definición espacial.					
AIR	SIZE	TONE	MIX	--	--	--
	Simula el efecto del aire en la resonancia de la habitación, dando al sonido una profundidad espacial.					
DELAY	TIME	FB	MIX	--	--	--
	Un efecto de delay con un máximo de 500 mSeg.					
DOUBLE (*1)	TIME	TONE	MIX	--	--	--
	Un efecto de doblaje que permite ajustar el tiempo de delay en pasos de 1 mSec hasta 100 mSec.					
DOUBLE (*2)	TIME 1	TONE 1	MIX 1	TIME 2	TONE 2	MIX 2
	Un efecto de doblaje que permite ajustar el tiempo de delay en pasos de 1 mSec hasta 100 mSec.					

*1: Si ha seleccionado un efecto de tipo SINGLE para el módulo COMP/LIM
*2: Si ha seleccionado un efecto de tipo DUAL para el módulo COMP/LIM (utilizable sólo con DOUBLE)

Descripción de los parámetros MODULATION/DELAY MODULE

Nombre del parámetro		Intervalo	Descripción del parámetro
DEPTH	SINGLE	0 – 10	Ajusta la profundidad del efecto.
RATE	SINGLE	1 – 30	Ajusta la velocidad del efecto.
COLOR	SINGLE	1 – 4	Modifica el tipo de tono de fase.
CLIP	SINGLE	0 – 10	Enfatiza el efecto.
SHIFT	SINGLE	-12.0 – 24.0	Especifica el valor del desplazamiento de la afinación producida por el pitch shifter.
BALANCE	SINGLE	0 – 30	Ajusta el balance entre el sonido de efecto y el sonido directo.
FREQ	SINGLE	1 – 5	Especifica la frecuencia.
LowBoost	SINGLE	0 – 10	Enfatiza la gama baja.
SIZE	SINGLE	1 – 10	Especifica la amplitud espacial.
FB	SINGLE	TYPE = FLANGER : -10 – 10 TYPE = DELAY : 0 – 10	Ajusta el valor del feedback.
TIME	SINGLE	TYPE = DELAY : 1 – 50 TYPE = DOUBLE : 1 – 100	Ajusta el tiempo de retraso. (x 10 mSec) Ajusta el tiempo de retraso. (x 1 mSec)
TIME 1	DUAL (Lch)	1 – 100	Ajusta el tiempo de retraso. (x 1 mSec)
TIME 2	DUAL (Rch)		
TONE	SINGLE	0 – 10	Ajusta el tono.
TONE 1	DUAL (Lch)		
TONE 2	DUAL (Rch)		
MIX	SINGLE	0 – 30	Ajusta el valor de la mezcla del efecto.
MIX 1	DUAL (Lch)		
MIX 2	DUAL (Rch)		

■ ALGORITMOS PARA LINE

COMP/LIM MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	Compresor estéreo entrada/salida.		
LIMITER	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL
	Limitador estéreo entrada/salida.		

Descripción de los parámetros COMP/LIM MODULE

Nombre del parámetro	Intervalo	Descripción del parámetro
SENS	0 – 15	Especifica la sensibilidad de entrada de compresión.
ATTACK	0 – 15	Ajusta la velocidad con que se aplica la compresión.
LEVEL	1 – 8	Especifica el nivel de salida del módulo.
THRSHOLD	0 – 15	Especifica la sensibilidad en la que se empezará aplicar el limitador.
RELEASE	0 – 15	Especifica el tiempo a partir del cual la señal de entrada cae por debajo del umbral hasta que finaliza la compresión.

ISOLATOR MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5
ISOLATOR	XOVER_Lo	XOVER_Hi	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	Un efecto que divide la señal en tres bandas de frecuencia y le permite especificar el valor de la mezcla.				

Descripción de los parámetros ISOLATOR MODULE

Nombre del parámetro	Intervalo	Descripción del parámetro
XOVER_Lo	50 – 16000	Frecuencia en la que las frecuencias Lo/Mid están divisos.
XOVER_Hi	50 – 16000	Frecuencia en la que las frecuencias Mid/Hi están divisos.
MIX_HIGH	OFF, -24 – 6	Cantitad de corte de la alta frecuencia.
MIX_MID	OFF, -24 – 6	Cantitad de corte de la frecuencia mediana.
MIX_LOW	OFF, -24 – 6	Cantitad de corte de la frecuencia baja.

EQ MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARAMETER 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Ecualizador de tres bandas.			

*Para una descripción de los parámetros, consulte el algoritmo GUITAR/BASS.

ZNR MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1
ZNR	THRSHOLD
	Reducción de ruido de Zoom que minimiza el ruido cuando no está tocando.

*Para una descripción de los parámetros, consulte el algoritmo GUITAR/BASS.

VOL PDL MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1
VOL PDL	MIN VOL
	Puede utilizar un pedal de expresión para controlar el volumen.

*Para una descripción de los parámetros, consulte el algoritmo GUITAR/BASS.

MODULATION/DELAY MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	Chorus estéreo con un sonido nítido y una gran amplitud.		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	Un efecto que añade una modulación y un carácter pronunciados al sonido.		
PHASER	RATE	COLOR	--
	Un efecto que añade una modulación de avión a reacción al sonido.		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	Un efecto que varía cíclicamente el volumen.		
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE
	Un efecto que modifica la afinación del sonido original.		
RingMod	RATE	BALANCE	--
	Un efecto que produce una resonancia metálica.		
DOUBLE	TIME	TONE	MIX
	Un efecto de doblaje que permite ajustar el tiempo de delay en pasos de 1 mSec hasta 100 mSec.		

Descripción de los parámetros MODULATION/DELAY MODULE

Nombre del parámetro	Intervalo	Descripción del parámetro
DEPTH	0 – 10	Ajusta la profundidad del efecto.
RATE	1 – 30	Ajusta la velocidad del efecto.
MIX	0 – 30	Ajusta el valor de la mezcla del efecto.
FB	TYPE = FLANGER : -10 – 10	Ajusta el valor del feedback.
COLOR	1 – 4	Modifica el tipo de tono de fase.
CLIP	0 – 10	Enfatiza el efecto.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Especifica el valor del desplazamiento producido por el desafinador.
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.
BALANCE	0 – 30	Ajusta el balance del volumen entre el sonido de efecto y el sonido directo.
TIME	1 – 100	Especifica el tiempo de retraso.

■ ALGORITMOS PARA MASTERING

3BAND COMP/Lo-Fi MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5	PARÁMETRO 6	PARÁMETRO 7	PARÁMETRO 8
MLT CMP	XOVER_Lo	XOVER_Hi	SNS_HIGH	SENS_MID	SENS_LOW	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	Un efecto que divide la señal de entradad en tres bandas de frecuencia y le permite especificar un compresor y un valor de la mezcla para cada banda.							
Lo-Fi	CHARA	COLOR	DIST	TONE	EFX LVL	DRY LVL	--	--
	Un efecto que degrada de forma intencional la calidad de audio del sonido.							

Descripción de los parámetros de 3BAND COMP/Lo-Fi MODULE

Nombre del parámetro	Intervalo	Descripción del parámetro
XOVER_Lo	50 – 16000	Frecuencia en la que las frecuencias Lo/Mid están divisos.
XOVER_Hi	50 – 16000	Frecuencia en la que las frecuencias Mid/Hi están divisos.
SNS_HIGH	0 – 15	Especifica la sensibilidad del compresor aplicado a la gama alta.
SENS_MID	0 – 15	Especifica la sensibilidad del compresor aplicado a la gama media.
SENS_LOW	0 – 15	Especifica la sensibilidad del compresor aplicado a la gama baja.
MIX_HIGH	OFF, -24 – 6	Cantitad de corte de la alta frecuencia.
MIX_MID	OFF, -24 – 6	Cantitad de corte de la frecuencia mediana.
MIX_LOW	OFF, -24 – 6	Cantitad de corte de la frecuencia baja.
CHARA	0 – 10	Especifica el carácter del filtro.
COLOR	1 – 10	Especifica el color.
DIST	0 – 10	Especifica el grado de distorsión.
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.
EFX LVL	0 – 30	Ajusta el valor de la mezcla del sonido del efecto.
DRY LVL	0 – 30	Ajusta el valor de la mezcla del sonido directo.

NORMALIZE MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1
NORMLZR	GAIN
	Un módulo que le permite ajustar el nivel de entrada del módulo comp.

Descripción de los parámetros NORMALIZE MODULE

Nombre del parámetro	Intervalo	Descripción del parámetro
GAIN	-12 – 12	Especifica el gain.

EQ MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Ecualizador de tres bandas.			

*Para una descripción de los parámetros, consulte el algoritmo GUITAR/BASS.

ZNR MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1
ZNR	THRSHOLD
	Reducción de ruido de Zoom que minimiza el ruido cuando no está tocando.

*Para una descripción de los parámetros, consulte el algoritmo GUITAR/BASS.

VOL PDL MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1
VOL PDL	MIN VOL
	Puede utilizar un pedal de expresión para controlar el volumen.

*Para una descripción de los parámetros, consulte el algoritmo GUITAR/BASS.

DIMENSION/RESONANCE MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5	PARÁMETRO 6	PARÁMETRO 7
DIMENSN	RISE_1	RISE_2	--	--	--	--	--
	Un efecto que produce una amplitud espacial.						
RESONNC	DEPTH	FreqOFST	RATE	TYPE	RESO	EFX LVL	DRY LVL
	Un filtro de resonancia con LFO.						

Descripción de los parámetros DIMENSION/RESONANCE MODULE

Nombre del parámetro	Intervalo	Descripción del parámetro
RISE_1	0 – 30	Especifica el grado de énfasis del componente estéreo.
RISE_2	0 – 30	Especifica la espaciosidad que incluye el componente monoaural.
DEPTH	0 – 10	Ajusta la profundidad del efecto.
FreqOFST	1 – 30	Especifica el desplazamiento LFO.
RATE	1 – 30	Ajusta la velocidad del efecto.
TYPE	HPF /LPF /bPF	Especifica el tipo de filtro.
RESO	1 – 30	Añade carácter al efecto.
EFX LVL	0 – 30	Ajusta el valor de la mezcla del sonido del efecto.
DRY LVL	0 – 30	Ajusta el valor de la mezcla del sonido directo.

Efecto envío/retorno

CHORUS/DELAY MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5
CHORUS	LFO TYPE	DEPTH	RATE	PRE DLY	EFX LVL
	Un chorus estéreo que produce un sonido claro y una sensación de espacio maravilllosa.				
DELAY	TIME	FB	DAMP	EFX LVL	REV_SEND
	Un efecto de delay de hasta 1000 mSec.				
DOUBLE	TIME	TONE	EFX LVL	--	--
	Un efecto de doblado de hasta 100 mSec.				

Descripción de los parámetros CHORUS/DELAY MODULE

Nombre del parámetro	Intervalo	Descripción del parámetro
LFO TYPE	Mn /St	Selecciona la frase LFO; Mn (monaural) o St (estéreo).
DEPTH	0 – 10	Ajusta la profundidad del efecto.
RATE	1 – 30	Selecciona la velocidad de efecto.
PRE DLY	1 – 30	Ajusta el tiempo de pre-retraso.
EFX LVL	0 – 30	Ajusta el valor de la mezcla del sonido del efecto.
TIME	TYPE=DELAY:1 – 1000 TYPE=DOUBLE:1 – 100	Ajusta el tiempo de retraso. (TIME= valor del ajuste x 1msec)
FB	0 – 10	Ajusta el valor del feedback.
DAMP	0 – 10	Ajusta el valor del decay de alta frecuencia para el sonido delay.
REV_SEND	0 – 30	Ajusta el valor del sonido del delay enviado a la reverberación.
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.

REVERB MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5	PARÁMETRO 6
HALL	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
	Un efecto de reverberación que produce la reverberación típica de una sala de conciertos.					
ROOM	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
	Un efecto de reverberación que simula la reverberación de una habitación.					

Descripción de los parámetros REVERB MODULE

Nombre del parámetro	Intervalo	Descripción del parámetro
PRE DLY	1 – 100	Especifica el tiempo de pre-retraso.
REV TIME	1 – 30	Especifica el tiempo de reverberación.
EQ_HIGH	-12 – 6	Especifica el volumen de alta frecuencia del sonido de reverberación.
EQ_LOW	-12 – 6	Especifica el volumen de baja frecuencia del sonido de reverberación.
E/R MIX	0 – 30	Especifica el volumen de las primeras reflexiones.
EFX LVL	0 – 30	Ajusta el valor de la mezcla del sonido del efecto.

Lista de patches de efectos

■ ALGORITMOS PARA GUITARRA/BAJO

Nº	NOMBRE DEL PATCH	Comentario	Aplicación
00	**Standard**	Sonido limpio tocado para ser grabado	***Guitarra***
01	**MRS-Drv**	Sonido rico + distorsión completa	
02	**RCT-BG**	El sonido de amplificador high-gain de las series americanas del "Rectifier"	
03	**CrnchCmp**	Sonido Crunch ajustado con sutileza con un toque de compresión	
04	**9002Lead**	El sonido original del 9002	
05	**F-Tweed**	El sonido de un amplificador americano pequeño clásico de lámparas	
06	**J-Chorus**	Sonido limpio JC	
07	**Phaser**	Sonido limpio que simula un efecto de fase clásico	
08	**BlackPnl**	El sonido heavy metal de las "5100 series" del amplificador americano	
09	**MatchCru**	Sonido Crunch de un amplificador moderno de la clase A	
10	**Arpeggio**	Sonido limpio adecuado para arpeggios	
11	**JetSound**	Sonido versátil de avión a reacción	
12	**Combo-BG**	Sonido caracterizado por una detallada saturación y un sustain largo	
13	**FDR-Twin**	El sonido de canal de un amplificador americano clásico de lámparas	
14	**Beatle**	Sonido Mersey Beat Class-A	
15	**CleanCH**	El sonido limpio de canal de un amplificador americano clásico de lámparas	
16	**WildFuzz**	Sonido clásico fuzzbox	
17	**JB.Style**	Simulación de Octave. Un efecto indispensable para Gt&Bs unison riffs	
18	**Pitch-5**	Incluso las notas solas suenan como potentes acordes. Muy adecuado también como variación de los sonidos de solo.	
19	**BRT-Drv**	El gran sonido del British "900 series" de amplificadores apilables	
20	**Soldan**	Sonido de amplificador High-gain ideal para ajustes de semitono de bobina única	
21	**MatchDrv**	Sonido drive de un amplificador moderno de la clase A	
22	**Snake**	Sonido Heavy metal con un fondo sólido	
23	**Crunch**	Grupo de sonidos crunch "800 series"	
24	**Ballad**	Sonidos solistas cálidos	
25	**Metal-X**	Buen sonido metal con sutiles sobretonos producidos por efectos	
26	**DP-Drv**	Sonido hard rock de los 70	
27	**WetDrive**	Sonido saturado simple con un toque wet	
28	**Mellow**	Sonido solista con un tono dulce	
29	**MultiDst**	Sonido intenso para fondos o melodías	
30	**Bright**	Sonido crispado para una gran variedad de usos	
31	**Melody**	Sonido especiado, ideal para melodías	
32	**V-Blues**	Sonido blues clásico	
33	**BlueFngr**	Sonido tirando a blues adecuado para digitación	
34	**StrmBeat**	Sonido básico adecuado para un soporte fondo de rasgueo	
35	**CompCln**	Sonido natural comp	
36	**JazzTone**	Sonido limpio para adecuado para jazz	
37	**Funky**	Sonido de corte Funky	
38	**FDR-Cln**	El sonido limpio de un amplificador americano clásico de lámparas	
39	**Rockbily**	Sonido Rockabilly con breve delay	
40	**NYFusion**	Sonido limpio adecuado para grabaciones en directo	
41	**Wet-Rhy**	Sonido de corte adecuado para baladas	
42	**LA-Std**	Sonido estilo LA estudio big chorus	
43	**50sRNB**	Sonido Tremolo adecuado para percusión & blues	
44	**DeepFLG**	Sonido limpio flanged	
45	**HDR-Drv**	Sonido hard rock wet new	
46	**12-Clean**	Sonido limpio adecuado para arpeggios, con afinación de octava	
47	**Cry-Lead**	Sonido de estilo "Cry effect"	
48	**ZakWah**	Sonido solista con auto-wah	
49	**TheRing**	Modulador en anillo utilizable como efecto de sonido para grabación	

Nº	NOMBRE DEL PATCH	Comentario	Aplicación
50	BS-Pick	Sonido prieto para tocar con una punta	Bajo
51	BS-Od	Sonido Rock con distorsión retro-feeling	
52	BS-Drv	Sonido de Bajo con fuerte distorsión	
53	BS-Fingr	Sonido global para digitación y punteado	
54	BS-Slap	Sonido nítido slap	
55	BS-Comp	Sonido agradable con ataque controlado por la dinámica del punteado	
56	BS-Edge	Sonido prieto con un borde	
57	BS-Solo	Sonido adecuado para melodías, con chorus	
58	BS-Octve	Sonido con una octava en mezcla, útil en un conjunto	
59	BS-Wah	Funky bass con auto-wah	
60	AG-Fingr	Sonido adecuado para tocar al estilo de digitación	Electro-acústico
61	AG-Cho	Sonido Chorus para electro acústica. Utilizado en rasgueo, arpeggios, o solos.	
62	AG-12	Simulación de 12 sonidos de cuerda	
63	AG-Flang	Sonido Flanging afinado para guitarra acústica	
64	AcoSIM 1	Simulación del sonido sin adornos de una guitarra acústica	Simulaciones de guitarra acústica
65	AcoSIM 2	Simulación acústica con bellos efectos chorus	
66	AcoSIM 3	Sonido Shimmering desafinado sin modulación	
67	BsSIM1	Simula un bajo punteado con tensión	Simulaciones de Bajo
68	BsSIM2	Simulación Chorus bass, efectiva en melodías	
69	BsSIM3	Simulación de un bajo auto-wah	
70 ~ 99	EMPTY		

■ ALGORITMOS PARA MIC

Nº	NOMBRE DEL PATCH	Comentario	Aplicación
00	Vo-Stnd	Efecto vocal estándard	Vocal (solista)
01	Vo-Rock	Efecto vocal Rock	
02	Vo-Balld	Efecto vocal de balada con profundidad creado por un chorus desafinado	
03	Vo-Echo	Efecto de eco vocal	
04	Vo-PreC1	Para micros condensadores: sonido suave, agradable recomendable durante la grabación	
05	Vo-PreC2	Para micros condensadores: sonido de doblaje que añade profundidad a la voz, aconsejable durante la grabación	
06	Vo-PreD1	Para micros dinámicos: un efecto que mejora la definición del sonido, aconsejado durante la grabación	
07	Vo-PreD2	Para micros dinámicos: hace el sonido más plano y líquido, aconsejable durante la grabación	
08	Vo-Robot	Voz robótica como en las películas de CF	
09	AG-Live	Sonido para grabación por micro, con un toque de directo. Ampliamente utilizable, no sólo para guitarra.	Guitarra acústica
10	AG-Brght	Sonido para grabación por micro, brillante y vívido	
11	AG-Solo	Sonido de solo profundo	
12	AG-Edge	Patch para guitarra acústica, utilizable durante la grabación (mejora el borde)	
13	AG-Strum	Patch para guitarra acústica, utilizable durante la grabación (aconsejable en rasgueos)	
14	ForWind	Sonido con Buena presencia y gamas medias distintivas	Instrumentos de viento Instrumentos de Metales Piano
15	ForBrass	Delay corto general de sonido crispado	
16	ForPiano	Sonido con definición y profundidad mejorados Piano	
17	Vo/Vo 1	Patch adecuado para duetos	Vocal (dual)
18	Vo/Vo 2	Patch para chorus opuesto a un solista vocal	
19	Vo/Vo 3	Patch adecuado para armonía	
20	AG/Vo 1	Patch que crea un carácter callejero	Cantante solista
21	AG/Vo 2	Patch con carácter vocal distintivo del Street	
22	AG/Vo 3	Patch que aplica efectos para modificar de forma agresiva el carácter vocal	
23	AG-Mix 1	Sonido mejorado de forma efectiva para mezclas (rasgueo)	Guitarra acústica
24	AG-Mix 2	Sonido mejorado de forma efectiva para mezclas (arpeggios)	
25 ~ 49	EMPTY		

■ ALGORITMOS PARA LINE

Nº	NOMBRE DEL PATCH	Comentario	Aplicación
00	Syn-Lead	Efecto para sintetizadores principales de una sola nota	*Teclado*
01	OrganPha	Efecto phaser para sintetizador/órgano	
02	OrgaRock	Sonido para órgano de rock	
03	EP-Chor	Resonancia y chorus preciosos, efectivos para el piano eléctrico	
04	ClavFlg	Sonido para clavicordio	
05	Concert	Efecto de sala de conciertos para piano	*Piano*
06	Honkey	Simulación de piano Honky-tonk	
07	PowerBD	Un efecto que da a un bombo más potencia	*Percusión*
08	DrumFlng	Flanger convencional para percusión	
09	LiveDrum	Simulación de doblado en directo en exteriores	
10	JetDrum	Sonido phaser efectivo en el charles de 16 tiempos	
11	AsianKit	Transforma un kit estándar en un kit asiático	
12	BassBost	Eleva el patch que enfatiza la baja frecuencia	*Audio*
13	Mono->St	Un efecto que proporciona espacio a una fuente monoaural	
14	AM Radio	Simulación de una radio AM	
15 ~ 49	EMPTY		

■ ALGORITMOS PARA MASTERING

Nº	NOMBRE DEL PATCH	Comentario	Aplicación
00	PlusAlfa	Masterización que mejora la potencia en general	*Mastering*
01	All-Pops	Masterización convencional	
02	StWide	Amplia gama de masterización	
03	DiscoMst	Masterización para sonido de club	
04	Boost	Efecto de mezcla para un acabado hi-fi	
05	Power	Para mezclas con una grande y poderosa baja frecuencia	
06	Live	Añade un sentimiento del directo a la mezcla en general	
07	WarmMst	Masterización que añade un caluroso sentimiento general	
08	TightUp	Masterización con un fuerte sentimiento general	
09	1930Mst	Masterización para un sonido de los 30	
10	LoFi Mst	Para la masterización lo-fi	
11	BGM	Masterización para música de acompañamiento	
12 ~ 19	EMPTY		

■ CHORUS /DELAY

Nº	NOMBRE DEL PATCH	Comentario
00	Vocal	Chorus efectivo para añadir color a una voz
01	GtChorus	Efecto de chorus útil para el sonido apagado de la guitarra
02	Doubling	Efecto de doblado versátil
03	Echo	Llamativo Delay de estilo analógico para guitarra o voz
04	Delay375	Delay que coincide con el tempo de 120 utilizado habitualmente
05	LongDLY	Largo Delay ideal para baladas, etc.
06	FastCho	Chorus rápido (efectivo para añadir profundidad al sonido)
07	DeepCho	Versátil efecto de chorus profundo
08	ShortDLY	Versátil delay corto
09	DeepDBL	Efecto de doblado profundo
10 ~ 19	EMPTY	

■ REVERB

Nº	NOMBRE DEL PATCH	Comentario
00	TightHal	Hall reverb con una fuerte calidad tonal
01	BrgtRoom	Room reverb con una fuerte calidad tonal
02	SoftHall	Hall reverb con una suave calidad tonal
03	LargeHal	Simula la reverberación de un gran hall
04	SmallHal	Simula la reverberación de un pequeño hall
05	LiveHous	Simula la reverberación de un live house
06	TrStudio	Simula la reverberación de un estudio de ensayos (garaje)
07	DarkRoom	Room reverb con una suave calidad tonal
08	VcxRev	Reverberación afinada para mejorar la voz
09	Tunnel	Simula la reverberación de un túnel
10 ~ 19	EMPTY	

Lista de patrones

■ Basic set

Número de patrón	Nombre de patrón	Acorde
000	08Beat01	Em
001	08Beat02	Em
002	08Beat03	Em
003	08Beat04	Em
004	08Beat05	Em
005	08Beat06	Em
006	08Beat07	Em
007	08Beat08	Em
008	08Beat09	Em
009	08Beat10	Em
010	08Beat11	Em
011	08Beat12	Em
012	16Beat01	Em
013	16Beat02	Em
014	16Beat03	Em
015	16Beat04	EM
016	16Beat05	Em
017	16Beat06	Em
018	16Beat07	Em
019	16Beat08	Em
020	16FUS 01	Em
021	16FUS 02	Em
022	04JAZZ01	EM
023	04JAZZ02	EM
024	04JAZZ03	EM
025	04JAZZ04	Em
026	BOSSA	Em
027	CNTRY	Em
028	68BLUS	Em
029	DANCE	Em
030	ROCK01	Em
031	ROCK02	Em
032	ROCK03	Em
033	ROCK04	Em
034	ROCK05	Em
035	ROCK06	Em
036	ROCK07	Em
037	ROCK08	Em
038	ROCK09	Em
039	ROCK10	Em
040	ROCK11	Em
041	ROCK13	Em
042	ROCK15	Em
043	ROCK17	Em
044	ROCK19	Em
045	ROCK21	Em
046	ROCK23	Em
047	ROCK25	Em
048	ROCK27	Em
049	ROCK28T	Em
050	HRK 01	Em
051	HRK 02	Em
052	HRK 03	Em
053	HRK 04	Em
054	HRK 05	Em
055	HRK 06	Em
056	HRK 07	Em
057	MTL 01	Em
058	MTL 02	Em
059	MTL 03	Em
060	MTL 04	Em
061	THRS01	Em
062	THRS02	Em
063	PUNK01	Em
064	PUNK02	Em
065	FUS 01	Em
066	FUS 02	Em
067	FUS 05	Em
068	FUS 06	Em
069	POP 01	Em
070	POP 03	Em
071	POP 05	EM
072	POP 07	Em
073	POP 09	EM
074	POP 11	Em
075	RnB 01	Em
076	RnB 03	Em
077	RnB 05	Em
078	RnB 07	EM
079	RnB 09	EM
080	FUNK01	Em
081	FUNK03	Em
082	FUNK05	Em
083	FUNK07	Em
084	FUNK09	Em
085	FUNK11	Em
086	HIP 01	Em
087	HIP 03	Em
088	HIP 05	Em
089	HIP 07	Em
090	HIP 09	Em
091	HIP 11	Em
092	HIP 13	Em
093	HIP 15	Em
094	HIP 17	Em
095	HIP 19	Em
096	HIP 21	Em
097	HIP 23	Em
098	DANC01	Em
099	DANC03	Em
100	DANC05	Em
101	HOUS01	Em
102	HOUS03	Em
103	HOUS04	Em
104	TECH01	Em
105	TECH03	Em
106	TECH05	Em
107	TECH07	Em
108	TECH09	Em
109	DnB 01	Em
110	DnB 03	Em
111	DnB 05	Em
112	DnB 06	Em
113	TRIP01	Em
114	TRIP02	Em
115	TRIP04	Em
116	AMB 01	Em
117	AMB 02	Em
118	AMB 04	Em
119	BALD01	EM
120	BALD03	Em
121	BALD05T	Em
122	BALD07	Em
123	BALD09	Em
124	BALD11T	Em
125	BLUS01	Em
126	BLUS02	EM
127	BLUS04	EM
128	CNTR01	EM
129	CNTR02	Em
130	CNTR04	Em
131	JAZZ01	Em
132	JAZZ03	Em
133	JAZZ05	Em
134	JAZZ07P	Em
135	SHFL01	Em
136	SHFL03	Em
137	SHFL05	Em
138	SKA 01	Em
139	SKA 02	Em
140	SKA 04	Em
141	REGG01	Em
142	REGG02	Em
143	REGG03	Em
144	AFRO01	Em
145	AFRO03	Em
146	AFRO05	Em
147	AFRO07	Em
148	LATN01	Em
149	LATN03	Em
150	LATN05	Em
151	LATN07	Em
152	LATN09	Em
153	LATN11	Em
154	MidE01	Em
155	MidE03	Em
156	MidEs1VA	Em
157	Grv Drm1	Em
158	Grv Drm2	Em
159	Grv Drm3	Em
160	Grv Drm4	Em
161	GrvSnrFl	Em
162	INTRO01	Em
163	INTRO02	Em
164	INTRO03	Em
165	INTRO04	Em
166	INTRO05	Em
167	INTRO06	Em
168	INTRO07	Em
169	INTRO08	Em
170	INTRO09	Em
171	INTRO10	EM
172	INTRO11	Em
173	INTRO12	Em
174	INTRO13	Em
175	INTRO14	Em
176	INTRO15	Em
177	INTRO16	Em
178	INTRO17	EM
179	INTRO18	EM
180	COUNT	EM
181	ENDING01	Em
182	ENDING02	Em
183	ENDING03	Em
184	ENDING04	Em
185	ENDING05	Em
186	ENDING06	Em
187	ENDING07	Em
188	METRO4/4	Em
189	METRO3/4	Em
190	All Mute	Em
191 ~ 254	EMPTY	

* Al crear un nuevo proyecto, el grupo básico se colocará en los patrones de percusión.

* Con los ajustes de fábrica, el proyecto número 999 contiene los ajustes del grupo básico, el kit de percusión 08GENERL y el programa de bajo 10PICKED.

* Selecciona el kit de percusión / el programa de bajo y el tempo deseados. (Con los ajustes de fábrica, el número de proyecto 999 está protegido. Si desea cambiar el kit de percusión o el programa de bajo, primero deberá desactivar el ajuste de protección. Consulte la p.87.)

* Si desea utilizar estos patrones en otro proyecto, ejecute la operación de importación de la percusión (consulte la p.72).

■ Rock set

Número de patrón	Nombre de patrón	Acorde
000	ROCK01	Em
001	ROCK02	Em
002	ROCK03	Em
003	ROCK04	Em
004	ROCK05	Em
005	ROCK06	Em
006	ROCK07	Em
007	ROCK08	Em
008	ROCK09	Em
009	ROCK10	Em
010	ROCK11	Em
011	ROCK12	Em
012	ROCK13	Em
013	ROCK14	Em
014	ROCK15	Em
015	ROCK16	Em
016	ROCK17	Em
017	ROCK18	Em
018	ROCK19	Em
019	ROCK20	EM
020	ROCK21	Em
021	ROCK22	Em
022	ROCK23	Em
023	ROCK24	Em
024	ROCK25	Em
025	ROCK26	Em
026	ROCK27	Em
027	ROCK28T	Em
028	ROCKs1VA	Em
029	ROCKs1FA	Em
030	ROCKs1VB	Em
031	ROCKs1FB	Em
032	ROCKs2VA	Em
033	ROCKs2FA	Em
034	ROCKs2VB	Em
035	ROCKs2FB	Em
036	ROCKs3VA	Em
037	ROCKs3FA	Em
038	ROCKs3VB	Em
039	ROCKs3FB	Em
040	ROCKs4VA	Em
041	ROCKs4FA	EM
042	ROCKs4VB	EM
043	ROCKs4FB	EM
044	ROCKs4BR	Em
045	HRK 01	Em
046	HRK 02	Em
047	HRK 03	Em
048	HRK 04	Em
049	HRK 05	Em
050	HRK 06	Em
051	HRK 07	Em
052	HRK s1VA	Em
053	HRK s1FA	Em
054	HRK s1VB	Em
055	HRK s1FB	Em
056	HRK s2VA	Em
057	HRK s2FA	Em
058	HRK s2VB	Em
059	HRK s2FB	Em
060	MTL 01	Em
061	MTL 02	Em
062	MTL 03	Em
063	MTL 04	Em
064	MTL s1VA	Em
065	MTL s1FA	Em
066	MTL s1VB	Em
067	MTL s1FB	Em
068	THRS01	Em
069	THRS02	Em
070	PUNK01	Em
071	PUNK02	Em
072	TP s1VA	Em
073	TP s1FA	Em
074	TP s1VB	Em
075	TP s1FB	Em
076	FUS 01	Em
077	FUS 02	Em
078	FUS 03	Em
079	FUS 04	Em
080	FUS 05	Em
081	FUS 06	Em
082	FUS 07	EM
083	FUS 08	Em
084	FUS s1VA	Em
085	FUS s1FA	Em
086	FUS s1VB	Em
087	FUS s1FB	Em
088	FUS s2VA	Em
089	FUS s2FA	Em
090	FUS s2VB	Em
091	FUS s2FB	Em
092	FUS s3VA	Em
093	FUS s3FA	Em
094	FUS s3VB	Em
095	FUS s3FB	Em
096	16FUS 03	Em
097	16FUS 04	Em
098	INDTs1VA	Em
099	INDTs1FA	Em
100	INDTs1VB	Em
101	INDTs1VC	Em
102	POP 01	Em
103	POP 02	EM
104	POP 03	Em
105	POP 04	Em
106	POP 05	EM
107	POP 06	Em
108	POP 07	Em
109	POP 08	Em
110	POP 09	EM
111	POP 10	EM
112	POP 11	Em
113	POP 12T	Em
114	POP s1VA	Em
115	POP s1FA	Em
116	POP s1VB	Em
117	POP s1FB	EM
118	POP s2VA	EM
119	POP s2FA	EM
120	POP s2VB	EM
121	POP s2FB	EM
122	POP s3VA	Em
123	POP s3FA	Em
124	POP s3VB	Em
125	POP s3FB	Em
126	RnB 01	Em
127	RnB 02	Em
128	RnB 03	Em
129	RnB 04	Em
130	RnB 05	Em
131	RnB 06	Em
132	RnB 07	EM
133	RnB 08	EM
134	RnB 09	EM
135	RnB 10	EM
136	RnB s1VA	Em
137	RnB s1FA	Em
138	RnB s1VB	Em
139	RnB s1FB	Em
140	FUNK01	Em
141	FUNK02	Em
142	FUNK03	Em
143	FUNK04	Em
144	FUNK05	Em
145	FUNK06	Em
146	FUNK07	Em
147	FUNK08	EM
148	FUNK09	Em
149	FUNK10	Em
150	FUNK11	Em
151	FUNK12	Em
152	FUNKs1VA	Em
153	FUNKs1FA	Em
154	FUNKs1VB	Em
155	FUNKs1FB	EM
156	FUNKs2VA	Em
157	FUNKs2FA	Em
158	FUNKs2VB	Em
159	FUNKs2FB	Em
160	16Beat09	Em
161	16Beat10	Em
162	16Beat11	Em
163	16Beat12	Em
164	08Beat01	Em
165	08Beat02	Em
166	08Beat03	Em
167	08Beat04	Em
168	08Beat05	Em
169	08Beat06	Em
170	08Beat07	Em
171	08Beat08	Em
172	08Beat09	Em
173	08Beat10	Em
174	08Beat11	Em
175	08Beat12	Em
176	16Beat01	Em
177	16Beat02	Em
178	16Beat03	Em
179	16Beat04	Em
180	16Beat05	EM
181	16Beat06	Em
182	16Beat07	Em
183	16Beat08	Em
184	16FUS 01	Em
185	16FUS 02	Em
186	04JAZZ01	Em
187	04JAZZ02	EM
188	04JAZZ03	EM
189	04JAZZ04	EM
190	BOSSA	Em
191	CNTRY	Em
192	68BLUS	Em
193	DANCE	Em
194	INTRO01	Em
195	INTRO02	Em
196	INTRO03	Em
197	INTRO04	Em
198	INTRO05	Em
199	INTRO06	Em
200	INTRO07	Em
201	INTRO08	Em
202	INTRO09	Em
203	INTRO10	Em
204	INTRO11	Em
205	INTRO12	Em
206	INTRO13	Em
207	INTRO14	Em
208	INTRO15	Em
209	INTRO16	Em
210	INTRO17	Em
211	INTRO18	Em
212	COUNT	Em
213	ENDING01	Em
214	ENDING02	Em
215	ENDING03	Em
216	ENDING04	Em
217	ENDING05	Em
218	ENDING06	Em
219	ENDING07	Em
220	METRO4/4	Em
221	METRO3/4	Em
222	All Mute	Em
223 ~ 254	EMPTY	

* Con los ajustes de fábrica, el número de proyecto 996 contiene el grupo de rock, el kit de percusión 00LIVE1 y el programa de bajo 00LIVEBS seleccionados.

* Selecciona el kit de percusión / el programa de bajo y el tempo deseados. (Con los ajustes de fábrica, el número de proyecto 996 está protegido. Si desea cambiar el kit de percusión o el programa de bajo, primero deberá desactivar el ajuste de protección. Consulte la p.87.)

* Si desea utilizar estos patrones en otro proyecto, ejecute la operación de importación de la percusión (consulte la p.72).

■ HipHop/Techno set

Número de patrón	Nombre de patrón	Acorde
000	HIP 01	Em
001	HIP 02	Em
002	HIP 03	Em
003	HIP 04	Em
004	HIP 05	Em
005	HIP 06	Em
006	HIP 07	Em
007	HIP 08	Em
008	HIP 09	Em
009	HIP 10	Em
010	HIP 11	Em
011	HIP 12	EM
012	HIP 13	Em
013	HIP 14	Em
014	HIP 15	Em
015	HIP 16	Em
016	HIP 17	Em
017	HIP 18	Em
018	HIP 19	Em
019	HIP 20	Em
020	HIP 21	Em
021	HIP 22	Em
022	HIP 23	Em
023	HIP s1VA	Em
024	HIP s1FA	Em
025	HIP s1VB	Em
026	HIP s1FB	Em
027	HIP s1VC	Em
028	HIP s1VD	Em
029	HIP s2VA	Em
030	HIP s2VB	Em
031	HIP s2FB	Em
032	HIP s2VC	Em
033	HIP s2VD	Em
034	HIP s3VA	Em
035	HIP s3VB	Em
036	Hip Funk	Em
037	DANC01	Em
038	DANC02	Em
039	DANC03	Em
040	DANC04	Em
041	DANC05	Em
042	DANC06	Em
043	DANCs1VA	Em
044	DANCs1FA	Em
045	DANCs1VB	Em
046	DANCs1FB	Em
047	DANCs2VA	Em
048	DANCs2FA	Em
049	DANCs2VB	Em
050	DANCs2FB	EM
051	HOUS01	Em
052	HOUS02	Em
053	HOUS03	Em
054	HOUS04	Em
055	HOUSs1VA	Em
056	HOUSs1FA	Em
057	HOUSs1VB	Em
058	HOUSs1FB	Em
059	TECH01	Em
060	TECH02	Em
061	TECH03	Em
062	TECH04	Em
063	TECH05	Em
064	TECH06	Em
065	TECH07	Em
066	TECH08	Em
067	TECH09	Em
068	TECH10	Em
069	TECHs1VA	Em
070	TECHs1FA	Em
071	TECHs1VB	Em
072	TECHs1FB	Em
073	DnB 01	Em
074	DnB 02	Em
075	DnB 03	Em
076	DnB 04	Em
077	DnB 05	Em
078	DnB 06	Em
079	DnB s1VA	Em
080	DnB s1FA	Em
081	DnB s1VB	Em
082	DnB s1FB	Em
083	TRIP01	Em
084	TRIP02	Em
085	TRIP03	Em
086	TRIP04	Em
087	AMB 01	Em
088	AMB 02	Em
089	AMB 03	Em
090	AMB 04	Em
091	AMB s1VA	Em
092	AMB s1FA	Em
093	AMB s1VB	Em
094	AMB s1FB	Em
095	Grv Arp1	Em
096	Grv Arp2	Em
097	Grv Drm1	Em
098	Grv Drm2	Em
099	Grv Drm3	Em
100	Grv Drm4	Em
101	Grv Perc	Em
102	Grv Bas1	Em
103	Grv Bas2	Em
104	Grv Bas3	Em
105	Grv Bas4	Em
106	Grv Pad	Em
107	GrvSnrFl	Em
108	08Beat01	Em
109	08Beat02	Em
110	08Beat03	Em
111	08Beat04	Em
112	08Beat05	Em
113	08Beat06	Em
114	08Beat07	Em
115	08Beat08	Em
116	08Beat09	Em
117	08Beat10	Em
118	08Beat11	Em
119	08Beat12	Em
120	16Beat01	Em
121	16Beat02	Em
122	16Beat03	Em
123	16Beat04	EM
124	16Beat05	Em
125	16Beat06	Em
126	16Beat07	Em
127	16Beat08	Em
128	16FUS 01	Em
129	16FUS 02	Em
130	04JAZZ01	EM
131	04JAZZ02	EM
132	04JAZZ03	EM
133	04JAZZ04	Em
134	BOSSA	Em
135	CNTRY	Em
136	68BLUS	Em
137	DANCE	Em
138	INTRO01	Em
139	INTRO02	Em
140	INTRO03	Em
141	INTRO04	Em
142	INTRO05	Em
143	INTRO06	Em
144	INTRO07	Em
145	INTRO08	Em
146	INTRO09	Em
147	INTRO10	Em
148	INTRO11	Em
149	INTRO12	Em
150	INTRO13	Em
151	INTRO14	Em
152	INTRO15	Em
153	INTRO16	Em
154	INTRO17	Em
155	INTRO18	Em
156	COUNT	Em
157	ENDING01	Em
158	ENDING02	Em
159	ENDING03	Em
160	ENDING04	Em
161	ENDING05	Em
162	ENDING06	Em
163	ENDING07	Em
164	METRO4/4	Em
165	METRO3/4	Em
166	All Mute	Em
167 ~ 254	EMPTY	

* Con los ajustes de fábrica, el número de proyecto 997 contiene el grupo de HipHop/Techno, el kit de percusión 20HIPHP1 y el programa de bajo 07SYNTH seleccionados.

* Selecciona el kit de percusión / el programa de bajo y el tempo deseados. (Con los ajustes de fábrica, el número de proyecto 997 está protegido. Si desea cambiar el kit de percusión o el programa de bajo, primero deberá desactivar el ajuste de protección. Consulte la p.87.)

* Si desea utilizar estos patrones en otro proyecto, ejecute la operación de importación de la percusión (consulte la p.72).

■ Jazz/Latin set

Número de patrón	Nombre de patrón	Acorde
000	BALD01	EM
001	BALD02	Em
002	BALD03	EM
003	BALD04	EM
004	BALD05T	EM
005	BALD06	Em
006	BALD07	Em
007	BALD08	Em
008	BALD09	EM
009	BALD10	Em
010	BALD11T	Em
011	BALDs1VA	Em
012	BALDs1FA	Em
013	BALDs1VB	Em
014	BALDs1FB	Em
015	BLUS01	Em
016	BLUS02	EM
017	BLUS03	Em
018	BLUS04	Em
019	BLUS05	EM
020	BLUS06	EM
021	BLUSs1VA	EM
022	BLUSs1FA	EM
023	BLUSs1VB	EM
024	BLUSs1FB	EM
025	CNTR01	Em
026	CNTR02	Em
027	CNTR03	Em
028	CNTR04	Em
029	CNTRs1VA	Em
030	CNTRs1FA	Em
031	CNTRs1VB	Em
032	CNTRs1FB	EM
033	JAZZ01	EM
034	JAZZ02	Em
035	JAZZ03	Em
036	JAZZ04	Em
037	JAZZ05	Em
038	JAZZ06	Em
039	JAZZ07P	Em
040	JAZZs1VA	EM
041	JAZZs1FA	Em
042	JAZZs1VB	Em
043	JAZZs1FB	Em
044	SHFL01	Em
045	SHFL02	Em
046	SHFL03	Em
047	SHFL04	Em
048	SHFL05	Em
049	SHFLs1VA	Em
050	SHFLs1Va	Em
051	SHFLs1FA	Em
052	SHFLs1VB	Em
053	SHFLs1FB	EM
054	SKA 01	Em
055	SKA 02	Em
056	SKA 03	Em
057	SKA 04	Em
058	REGG01	Em
059	REGG02	Em
060	REGG03	Em
061	REGG04	Em
062	REGGs1VA	Em
063	REGGs1FA	Em
064	REGGs1VB	Em
065	REGGs1FB	Em
066	AFRO01	Em
067	AFRO02	Em
068	AFRO03	Em
069	AFRO04	Em
070	AFRO05	Em
071	AFRO06	Em
072	AFRO07	Em
073	AFRO08	Em
074	AFROs1VA	Em
075	AFROs1FA	Em
076	AFROs1VB	Em
077	AFROs1FB	Em
078	LATN01	Em
079	LATN02	EM
080	LATN03	Em
081	LATN04	Em
082	LATN05	Em
083	LATN06	Em
084	LATN07	Em
085	LATN08	EM
086	LATN09	Em
087	LATN10	Em
088	LATN11	Em
089	LATN12	Em
090	LATNs1VA	Em
091	LATNs1FA	Em
092	LATNs1VB	Em
093	LATNs1FB	Em
094	LATNs2VA	Em
095	LATNs2FA	Em
096	LATNs2VB	Em
097	LATNs2FB	Em
098	MidE01	Em
099	MidE02	Em
100	MidE03	Em
101	MidE04T	Em
102	MidEs1VA	Em
103	MidEs1FA	Em
104	MidEs1VB	Em
105	MidEs1FB	Em
106	BOSSA 01	Em
107	SAMBA 01	Em
108	SAMBA 02	Em
109	08Beat01	Em
110	08Beat02	Em
111	08Beat03	Em
112	08Beat04	Em
113	08Beat05	Em
114	08Beat06	Em
115	08Beat07	Em
116	08Beat08	Em
117	08Beat09	Em
118	08Beat10	Em
119	08Beat11	Em
120	08Beat12	Em
121	16Beat01	Em
122	16Beat02	Em
123	16Beat03	Em
124	16Beat04	EM
125	16Beat05	Em
126	16Beat06	Em
127	16Beat07	Em
128	16Beat08	Em
129	16FUS 01	Em
130	16FUS 02	Em
131	04JAZZ01	EM
132	04JAZZ02	EM
133	04JAZZ03	EM
134	04JAZZ04	Em
135	BOSSA	Em
136	CNTRY	Em
137	68BLUS	Em
138	DANCE	Em
139	INTRO01	Em
140	INTRO02	Em
141	INTRO03	Em
142	INTRO04	Em
143	INTRO05	Em
144	INTRO06	Em
145	INTRO07	Em
146	INTRO08	Em
147	INTRO09	Em
148	INTRO10	Em
149	INTRO11	Em
150	INTRO12	Em
151	INTRO13	Em
152	INTRO14	Em
153	INTRO15	Em
154	INTRO16	Em
155	INTRO17	Em
156	INTRO18	Em
157	COUNT	Em
158	ENDING01	Em
159	ENDING02	Em
160	ENDING03	Em
161	ENDING04	Em
162	ENDING05	Em
163	ENDING06	Em
164	ENDING07	Em
165	METRO4/4	Em
166	METRO3/4	Em
167	All Mute	Em
168 ~ 254	EMPTY	

* Con los ajustes de fábrica, el número de proyecto 998 contiene el grupo de Jazz/Latin, el kit de percusión 12JAZZ y el programa de bajo 05ACOUBS seleccionados.

* Selecciona el kit de percusión / el programa de bajo y el tempo deseados. (Con los ajustes de fábrica, el número de proyecto 998 está protegido. Si desea cambiar el kit de percusión o el programa de bajo, primero deberá desactivar el ajuste de protección. Consulte la p.87.)

* Si desea utilizar estos patrones en otro proyecto, ejecute la operación de importación de la percusión (consulte la p.72).

Lista del kit de percusión / programa de bajo

■ Lista del kit de percusión

	Nº	Pantalla	Nombre del kit
LIVE ROCK	**0**	**00LIVE1**	LiveRock1
	1	**01LIVE2**	LiveRock2
STUDIO DRUMS	**2**	**02STDIO1**	Studio Drums1
	3	**03STDIO2**	Studio Drums2
STANDARD KIT	**4**	**04STNDR1**	Standard KIT1
	5	**05STNDR2**	Standard KIT2
VARIATION	**6**	**06ELE_DR**	Electric Drums
	7	**07ENHPWR**	Enhanced Power
GENERAL DRUMS	**8**	**08GENERL**	General Kit
	9	**09DRUM9**	Drum#9
FUNK TRAP	**10**	**10FUNK1**	FunkTrap1
	11	**11FUNK2**	FunkTrap2
JAZZ DRUMS	**12**	**12JAZZ**	Jazz Kit
	13	**13BRUSH**	Brush Kit
EPIC ROCK	**14**	**14EPIC1**	Epic Rock1
	15	**15EPIC2**	Epic Rock2
BALLAD SET	**16**	**16BALAD1**	Ballad Set1
	17	**17BALAD2**	Ballad Set2
DANCE KIT	**18**	**18DANCE1**	Dance Kit1
	19	**19DANCE2**	Dance Kit2
RAP/HIPHOP	**20**	**20HIPHP1**	Rap/Hiphop1
	21	**21HIPHP2**	Rap/Hiphop2
TECHNO BEAT	**22**	**22TECH1**	Techno Beat1
	23	**23TECH2**	Techno Beat2
LO-FI KIT	**24**	**24LO_FI**	Lo-Fi Kit
	25	**25DIST**	Distortion
PERCUSSION	**26**	**26GNPERC**	General Percussion
	27	**27DRSKIN**	Drum Skins
ENSEMBLE PARTS	**28**	**28CLKSTK**	Click and Sticks
	29	**29LOPERC**	Lo Percussion
	30	**30HIPERC**	Hi Percussion

■ Lista de programa de bajo

Nº	Pantalla	Nombre del programa
0	**00LIVEBS**	Live Bass
1	**01STUDIO**	Studio Bass
2	**02EPICBS**	Epic Bass
3	**03FUNKBS**	Funk Bass
4	**04BALLAD**	Ballad Bass
5	**05ACOUBS**	Acoustic Bass
6	**06ROCKBS**	Rock Bass
7	**07SYNTH**	Synth Bass
8	**08TECHNO**	Techno Bass
9	**09NOFRET**	No Frets
10	**10PICKED**	Picked Jazz
11	**11JAZZBS**	Jazz Bass
12	**12DRIVE**	Drive Bass
13	**13FUZZ**	Fuzz Bass
14	**14SAW**	Saw Wave
15	**15SQUARE**	Square Wave

Tabla de correspondencias de instrumento Pad/Nota#

■ Tabla de correspondencias de nombre del instrumento pad de percusión / nota MIDI#

Común a todos los kits (excepto para los kits 12, 13, 26, 27, 28, 29, 30)

Nº PAD	NOMBRE PAD	BANCO1		BANCO2		BANCO3	
		Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#
PAD1	KICK	Kick	36	CowBell	56	Agogo	67
PAD2	SNARE	Snare	38	Mute High Conga	62	Tambourine	54
PAD3	CLOSED HAT	Closed HiHat	42	Open High Conga	63	Hand Claps	39
PAD4	OPEN HAT	Open HiHat	46	Low Conga	64	Short Guiro	73
PAD5	TOM 1	TOM 1	50	Stick	37	High Timbales	65
PAD6	TOM 2	TOM 2	47	High Bongo	60	Low Timbales	66
PAD7	TOM 3	TOM 3	43	Low Bongo	61	Shaker	70
PAD8	CYMBAL	Crash Cymbal	49	Ride Cymbal	51	Cup	53

KIT:12JAZZ

Nº PAD	NOMBRE PAD	BANCO1		BANCO2		BANCO3	
		Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#
PAD1	KICK	Kick	36	Ride Cymbal 2	56	Agogo	67
PAD2	SNARE	Snare	38	Mute High Conga	62	Tambourine	54
PAD3	CLOSED HAT	Closed HiHat	42	Open High Conga	63	Pedal HiHat	39
PAD4	OPEN HAT	Open HiHat	46	Low Conga	64	Short Guiro	73
PAD5	TOM 1	TOM 1	50	Stick	37	High Timbales	65
PAD6	TOM 2	TOM 2	47	High Bongo	60	Low Timbales	66
PAD7	TOM 3	TOM 3	43	Low Bongo	61	Shaker	70
PAD8	CYMBAL	Crash Cymbal	49	Ride Cymbal 1	51	Cup	53

KIT:13BRUSH

Nº PAD	NOMBRE PAD	BANCO1		BANCO2		BANCO3	
		Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#
PAD1	KICK	Kick 1	36	Snare 2	56	Agogo	67
PAD2	SNARE	Snare 1	38	Mute High Conga	62	Tambourine	54
PAD3	CLOSED HAT	Closed HiHat	42	Open High Conga	63	Pedal HiHat	39
PAD4	OPEN HAT	Open HiHat	46	Low Conga	64	Short Guiro	73
PAD5	TOM 1	TOM 1	50	Stick	37	High Timbales	65
PAD6	TOM 2	TOM 2	47	High Bongo	60	Low Timbales	66
PAD7	TOM 3	Kick 2	43	Low Bongo	61	Shaker	70
PAD8	CYMBAL	Crash Cymbal	49	Ride Cymbal	51	Cup	53

KIT:26GNPERC

Nº PAD	NOMBRE PAD	BANCO1		BANCO2		BANCO3	
		Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#
PAD1	KICK	Metronome Click	36	Short Guiro 1	56	Wood Block High	67
PAD2	SNARE	Metroneme Bell	38	Long Guiro 1	62	Wood Block Low	54
PAD3	CLOSED HAT	Scratch 1	42	Agogo 1	63	Jingle Bell	39
PAD4	OPEN HAT	Scratch 2	46	Agogo 2	64	Castanet	73
PAD5	TOM 1	HighQ	50	Claves 1	37	Mute Surdo	65
PAD6	TOM 2	Square Click	47	Cabasa	60	Open Surdo	66
PAD7	TOM 3	Short Stick	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70
PAD8	CYMBAL	Vibraslap	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53

KIT:27DRSKIN

Nº PAD	NOMBRE PAD	BANCO1		BANCO2		BANCO3	
		Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#
PAD1	KICK	Live Conga 1	36	Hand Tom	56	Wood Block High	67
PAD2	SNARE	Live Conga 2	38	Doumbek 1	62	Wood Block Low	54
PAD3	CLOSED HAT	Timbales 1	42	Doumbek 2	63	Jingle Bell	39
PAD4	OPEN HAT	Timbales 2	46	Doumbek 3	64	Castanet	73
PAD5	TOM 1	Bongo Reverb 1	50	Latin Sell 1	37	Mute Surdo	65
PAD6	TOM 2	Bongo Reverb 2	47	Cabasa	60	Open Surdo	66
PAD7	TOM 3	Tumba 1	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70
PAD8	CYMBAL	Tumba 2	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53

KIT:28CLKSTK

Nº PAD	NOMBRE PAD	BANCO1		BANCO2		BANCO3	
		Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#
PAD1	KICK	Stick Reverb	36	Latin Sell	56	Wood Block High	67
PAD2	SNARE	Studio Click	38	Castanet 1	62	Wood Block Low	54
PAD3	CLOSED HAT	Cross Stick	42	Castanet 2	63	Jingle Bell	39
PAD4	OPEN HAT	Short Guiro	46	Castanet 3	64	Castanet	73
PAD5	TOM 1	Claves	50	Brush Slap	37	Mute Surdo	65
PAD6	TOM 2	Wood Click 1	47	Cabasa	60	Open Surdo	66
PAD7	TOM 3	Wood Click 2	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70
PAD8	CYMBAL	Wood Click 3	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53

KIT:29LOPERC

Nº PAD	NOMBRE PAD	BANCO1		BANCO2		BANCO3	
		Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#
PAD1	KICK	Doumbek 1	36	Loose Conga 1	56	Wood Block High	67
PAD2	SNARE	Doumbek 2	38	Loose Conga 2	62	Wood Block Low	54
PAD3	CLOSED HAT	Doumbek 3	42	Tabla 1	63	Jingle Bell	39
PAD4	OPEN HAT	Timbales	46	Tabla 2	64	Castanet	73
PAD5	TOM 1	Tumba 1	50	Latin Sell	37	Mute Surdo	65
PAD6	TOM 2	Tumba 2	47	Cabasa	60	Open Surdo	66
PAD7	TOM 3	Tumba 3	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70
PAD8	CYMBAL	Hand Tom	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53

KIT:30HIPERC

Nº PAD	NOMBRE PAD	BANCO1		BANCO2		BANCO3	
		Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#
PAD1	KICK	Tambourine 1	36	Long Guiro 1	56	Wood Block High	67
PAD2	SNARE	Tambourine 2	38	Long Guiro 2	62	Wood Block Low	54
PAD3	CLOSED HAT	Tambourine 3	42	Agogo 1	63	Jingle Bell	39
PAD4	OPEN HAT	Claves	46	Agogo 2	64	Castanet	73
PAD5	TOM 1	Shaker 1	50	Short Guiro	37	Mute Surdo	65
PAD6	TOM 2	Shaker 2	47	Cabasa	60	Open Surdo	66
PAD7	TOM 3	Shaker 3	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70
PAD8	CYMBAL	Vibraslap	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53

* En el MRS-1044, cada grupo de percusión es independiente. Esto significa que con nombres idénticos el sonido puede ser distinto.

■ Tabla de correspondencias de nota del pad de bajo#

Para E min

Nº PAD	NOMBRE PAD	min-1	min-2	min-3
		NOTA#	NOTA#	NOTA#
PAD1	KICK	28	40	52
PAD2	SNARE	30	42	54
PAD3	CLOSED HAT	31	43	55
PAD4	OPEN HAT	33	45	57
PAD5	TOM 1	35	47	59
PAD6	TOM 2	36	48	60
PAD7	TOM 3	38	50	62
PAD8	CYMBAL	40	52	64

Para E Maj

Nº PAD	NOMBRE PAD	Maj-1	Maj-2	Maj-3
		NOTA#	NOTA#	NOTA#
PAD1	KICK	28	40	52
PAD2	SNARE	30	42	54
PAD3	CLOSED HAT	32	44	56
PAD4	OPEN HAT	33	45	57
PAD5	TOM 1	35	47	59
PAD6	TOM 2	37	49	61
PAD7	TOM 3	39	51	36
PAD8	CYMBAL	40	52	64

* Si la tecla está ajustada en un valor distinto a E, la NOTA# cambiará en consecuencia.

* El bajo puede sonar en un intervalo de números de nota de 12 – 74.

* El número de nota 12 – 74 se puede recibir desde MIDI IN sin tener en cuenta el ajuste Pad Bank.

Implementación MIDI

MRS-1044 MIDI IMPLEMENTATION

1. Recognized Messages

Status	1st	2nd	Description	
8nH	kk	vv	Note Off	kk: note number vv: velocity will be ignored
9nH	kk	00H	Note Off	kk: note number
9nH	kk	vv	Note On	kk: note number vv: velocity
BnH	07H	vv	Channel Volume	vv: volume value
BnH	78H	xx	All Sounds Off	
BnH	7BH	xx	All Notes Off	

2. Transmitted Messages

Status	1st	2nd	Description	
8nH	kk	40H	Note Off	kk: note number
9nH	kk	vv	Note On	kk: note number vv: velocity
BnH	07H	vv	Channel Volume	vv: volume value
BnH	7BH	00H	All Notes Off	
F2H	sl	sh	Song Position Pointer	shsl: song position
F8H			Timing Clock	
FAH			Start	
FBH			Continue	
FCH			Stop	

Diagrama de implementación MIDI

[HardDisk Recorder] Date : 20.August,2001
Model MRS-1044 MIDI Implementation Chart Version :1.01

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1-16,OFF	1-16,OFF	Memorized
	Changed	1-16,OFF	1-16,OFF	
Mode	Default	3	3	
	Messages	x	x	
	Altered	**********		
Note Number	True voice	12-74 **********	12-74	
Velocity	Note ON	o	o	
	Note OFF	x	x	
After Touch	Key's	x	x	
	Ch's	x	x	
Pitch Bend		x	x	
Control Change		7	7	Volume
			120	All Sounds Off
Prog Change	True #	x **********	x	
System Exclusive		x	x	
System Common	Song Pos	o	x	
	Song Sel	x	x	
	Tune	x	x	
System Real Time	Clock	o	x	
	Commands	o	x	
Aux Mes-sages	Local ON/OFF	x	x	
	All Notes OFF	o	o	
	Active Sense	x	x	
	Reset	x	x	
Notes				

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO o : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO x : No

Índice

A

Tecla [A-B REPEAT] 11, 32
Indicador [ACCESS] 10
Teclas ALGORITHM 9, 77
Algoritmo 21, 75
Alimentación, activar el 15
Alimentación, desactivar el 16
Alimentación phantom 13
Tecla [AUTO PUNCH IN/OUT] 11, 33

B

Balance 48
Banco de pad 66
Tecla [BANK] 10, 66
Tecla [BOUNCE] 10, 37
Tecla [BYPASS/TUNER] 9, 21, 92

C

Canal 46
Canción de percusión 18, 55
Canción de percusión, crear una 58
Introducir información de acordes 60
Introducir información de patrón de percusión 58
Introducir información de tempo 62
Introducir otra información 62
Reproducir una canción de percusión 63
Canción de percusión, editar una 64
Copiar una región específica de compases 64
Eliminar una canción de percusión 65
Importar una canción de percusión desde otro proyecto 72
Transponer toda la canción de percusión 65
Canciones de demostración 15
Captura 44
Tecla [CLEAR] 11, 30
Indicador [CLIP] 8, 20
Tecla [COMPRESSOR] 9, 79
Contador 18
Cuantización 67
Cuenta previa, cambiar la longitud de 73
Teclas del cursor [▲]/[▼]/[◄]/[►] 12
Tecla [CHORUS/DELAY SEND] 11, 48
Tecla [CHORUS/DELAY] 9, 81

D

Jack [DC 12V] 13
Deslizadores 10
Dial 12
Tecla [DRUM/BASS] 10

E

Edición de pista 38
Borrar una zona 42
Borra la información de toda una pista 43
Copiar la información de toda una pista 40
Copiar una zona especificada de información a otra ubicación 38
Desplazarse una zona especificada de información a otra ubicación 40
Eliminar la información de toda una pista 43
Tecla [EDIT] 12
Efecto de inserción 7, 74
Almacenar un patch 80
Aplicar un efecto de inserción sólo en la señal de monitorización 76
Cambiar la posición de inserción del efecto de inserción 76
Editar el nombre del patch 81
Editar un patch 78
Seleccionar un patch 77
Efectos 74
Efectos de envío/retorno 7, 26, 74
Almacenar un patch 83
Editar el nombre del patch 83
Editar un patch 82
Seleccionar un patch 81
Tecla [EFFECT] 9, 21
Enlace estéreo 50
Tecla [ENTER] 12
EQ 25, 49
Tecla [EQ HIGH] 11, 49
Tecla [EQ LOW] 11, 49
Tecla [EQUALIZER] 9, 79
Tecla [ERASE] 10, 60, 69
Escenas / la función Scene 51
Borrar una escena 52
Cambiar de escenas automáticamente 52
Guardar una escena 51
Recuperar una escena guardada 52
Espacio libre en el disco duro, comprobar el 86
Teclas de estado 10, 22
Tecla [EXIT] 12
Jack [EXP PEDAL] 13

F

Tecla FF[▶▶] 12
Jack [FOOT SW] 13
Función A-B Repeat 32
Función Bounce 37
Función Marker 29
Función Preview 31
Función Punch-in/out 33
Función Scrub 31

G

Grabación ping-pong 37
Grabador 29
Grupo de percusión 55
Grupo de percusión, cambiar el 57
Tecla [GUITAR/BASS] 9, 77

I

Controles [INPUT 1] / INPUT 2] 8, 20, 47
Jacks [INPUT 1] 12
BALANCE 12
GUITAR/BASS 13
UNBALANCE 13
[INPUT 2] Jacks 13
BALANCE 13
UNBALANCE 13
Tecla [INPUT SOURCE] 9, 76
Tecla [INSERT/DELETE] 10
Intercambio 44

K

Tecla [KIT/PROG] 10, 57

L

Control [LCD CONTRAST] 10
Tecla [LINE] 9, 77
Locate / la función Locate 29

M

Marcas 29
Asignar una marca 29
Colocarse en una posición de marca 30
Eliminar una marca 30
Tecla [MARK] 12, 29
Teclas MARKER[⏮] / [⏭] 12, 30
Deslizador MASTER 10
Tecla de estado MASTER 11
Tecla [MASTERING] 9, 77
Memoria, comprobar la cantidad restante cantidad de 73
Mensajes Note 89
Menú de edición de pista 38
Menú de edición del patrón de percusión 67
Menú de utilidad de percusión 72
Menú del proyecto 18, 85
Metrónomo, cambiar el volumen del 73
Mezcla 24
Mezclador 46
Mezclador de entrada 46
Ajusta la profundidad de los efectos de envío/retorno 48
Ajustar la panoramización/balance 48
Asignar la señal de entrada a pistas de grabación 47
Mezclador de pistas 46
Ajustar la profundidad del efecto 50

Ajustar volumen/panoramización/EQ 49
Vincular dos canales 50
Tecla [MIC] 9, 77
MIDI 89
Canal MIDI, ajustar los 90
Inicio/Parar/Continuar transmisión 91
Mensajes MIDI 89
Puntero de posición de la canción transmisión 91
Transmisión del reloj 90
[MIDI IN] / [MIDI OUT] conectores 13, 89
Modo Canción de percusión 19, 56
Modo Patrón de percusión 56
Tecla [MODULATION/DELAY] 9, 79
Teclas MODULE 9, 79
Módulos de efectos 75

N

Nivel de envío 48
Nivel de grabación 20
Nivel de Patch 75, 80

O

Teclas [ON/OFF] 8, 20, 47
Jacks [OUTPUT] 13
DIGITAL 13
MASTER 13
PHONES 13
Overdubbing 23

P

Pads 10, 55
Tecla [PAN] 11, 48, 49
Panel frontal 8
Panel lateral 13
Panel posterior 12
Panoramización 25, 48
Pantalla 10
Pantalla de Canción de percusión 58
Pantalla del patrón de percusión 56
Pantalla principal 18
Parámetros de efectos 78, 98
Patches 21
Importar patches de otro proyecto 84
Insertar patches de efectos 75
Lista de patches 106
Patches de efecto de envío/retorno 81
Patrón de percusión 55
Cambiar el tempo de un patrón de percusión 57
Seleccionar y reproducir un patrón de percusión 56
Patrón de percusión, crear un 66
Especificar un acorde de un patrón de percusión 69
Grabar en un patrón de percusión 67
Seleccionar la pista para grabar 66
Patrón de percusión, editar un 70
Ajustar el balance de volumen de la percusión/bajo 70
Cargar un patrón de percusión desde otro proyecto 72
Copiar un patrón de percusión 71
Editar el nombre de un patrón de percusión 71
Eliminar un patrón de percusión 71
Tecla [PATTERN] 9, 56
Indicadores [PEAK] 8, 20
Pedalera 13, 14, 92
Teclas [PHANTOM ON/OFF] 13
Pinchado de entrada/salida automático 33
Pinchado de entrada/salida manual 33
Pista de bajo 55
Pista de percusión 55
Tecla PLAY[►] 12
Post-deslizador 54
Conmutador [POWER] 13, 15, 16
Tecla [PRE AMP/DRIVE] 9, 79
Pre-deslizador 54
Programa de bajo, editar un 57
Programas de bajo 55
Tecla [PROJECT/UTILITY] 10
Proyecto 17, 85
Almacenar un proyecto 88
Borrar un proyecto 87
Cargar un proyecto 86
Comprobar el tamaño de un proyecto 86
Copiar un proyecto 87
Crear un nuevo proyecto 86
Editar el nombre del proyecto 87
Proteger un proyecto 87
Puntero de posición de la canción 91

R

Control [REC LEVEL] 8, 20, 47
Tecla REC[●] 12
Reloj 89, 90
Reproducción de repetición 32
Tecla [REVERB SEND] 11, 48
Tecla [REVERB] 9, 81
Tecla REW[◄◄] 12
Tecla [RHYTHM] 9

S

Tecla [SCENE] 10, 51
SCMS 93
Sección de control 11
Sección de deslizadores 10
Sección de efectos 7, 9
Sección de entrada 8
Sección de grabador 6, 29
Sección de mezclador 7
Sección de pantalla 10
Sección de ritmos 7 ,9, 55
Sección TRACK PARAMETER 11
Sección Transport 12
Sensibilidad de entrada 20
Sensibilidad del pad, ajustar la 73
Sintonizador 92
Tecla [SONG] 9, 56
Tecla STOP[■] 12

T

Tarjeta SCSI 5, 13
Tarjeta USB 5, 13
Tecla de estado BASS 10
Tecla de estado DRUM 10
Tempo 57
Tecla [TEMPO] 10, 57
Tiempo restante para grabar, comprobar el 86
Tecla [TIME BASE] 10, 29
Tipo de acorde 61
Tipos de efectos 78, 98
Tecla [TOTAL] 9, 79

U

Tecla [UNDO/REDO] 12, 44

V

Visualización de compás 29
Visualización de tiempo 29
Tecla [V-TAKE] 10, 35
V-takes 35
Conmutar las V-takes 35
Editar el nombre de una V-take 36
Vúmetro 25
Cambiar la pantalla del vúmetro tipo 54

Z

Tecla ZERO[⏮] 12

CATCH US IF YOU CAN

ZOOM CORPORATION
NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan
PHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115
Web Site: http://www.zoom.co.jp

Printed in Japan MRS-1044 - 5005-1